平成７年8月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第14号通巻第148号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
15 AUGUST, 1995 No.148



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

1995
8.15
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

噂のゲームが今明らかに
MS・ザ・バトル（仮）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
鉄拳2
ストリートファイターZERO
天外魔境真伝

レイブレーサー／バーチャコップ2
INDY500／ファイナルアーチ
ワールドヒーローズPERFECT
湾岸戦争

プロフェッショナルに学べ
攻略の鉄人降臨
首領蜂／STRIKER1945／サイバーボッツ
バーチャファイター2／ツインビーヤッホー！
ヴァンパイアハンター／餓狼伝説3
サイバーサイクルズ／バーチャストライカー
バイパーフェイズワン／ススメ！マイルスマイル
セガラリー・チャンピオンシップ／エアーコンバット22
GREAT1000MILESRALLY2

ニューゲームジャングル
レールチェイス2／スピードキング
パルスター／SUPER SLAMS
マジカルドロップ／FIGHTER CAMP
スーパーリアル花札恋こいしましょ

特別付録
ストリート
ファイター
ZERO
B2判特別ポスター

予告編で登場！
STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック



スピードに飢えた

デンジャラスカーブス

ANGEROUS CURVES™

クルマVSバイク

カーマニアも、バイクフリークも、見逃せないゲームがやって来る。
高度な性能を秘めたクルマとバイクが変化に富んだ公道で繰り広げる壮絶バトル。
リアルな操作感、スリル満点のスピード感、自慢のテクニックが試せる爽快感……
どれをとっても“本物”の匂いが漂う、ドライブゲーム史上最も手強いヤツ。
クルマとバイクの間に交され続けた最速論にピリオドを打つのは、君だ!

●新コンセプト! 異なる車種での対戦型レースゲーム。●リアルCGによる、迫力あるバトルシーンの連続。
●前方3段階のビューチェンジに加え、後方確認もできるリアビューボタンを新装備!●通信機能搭載だから、車2台、バイク2台での白熱対戦もできる!





キャッチ・ザ・ハート
TAITO
"走り屋"たちへ。
DANGEROUS CURVES
業界初!! 新コンセプトCGドライブゲーム。遂に登場！
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995
® ※画面写真はデモ画面を使用しています。※ゲーム内容及び筐体の仕様外観は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

「ガンダム世代」が泣いて喜ぶ!ロボット対戦もの登場!

M.S.・ザ・バトル

M.S.B.（仮称）

©SEGA

担当：ずるずる



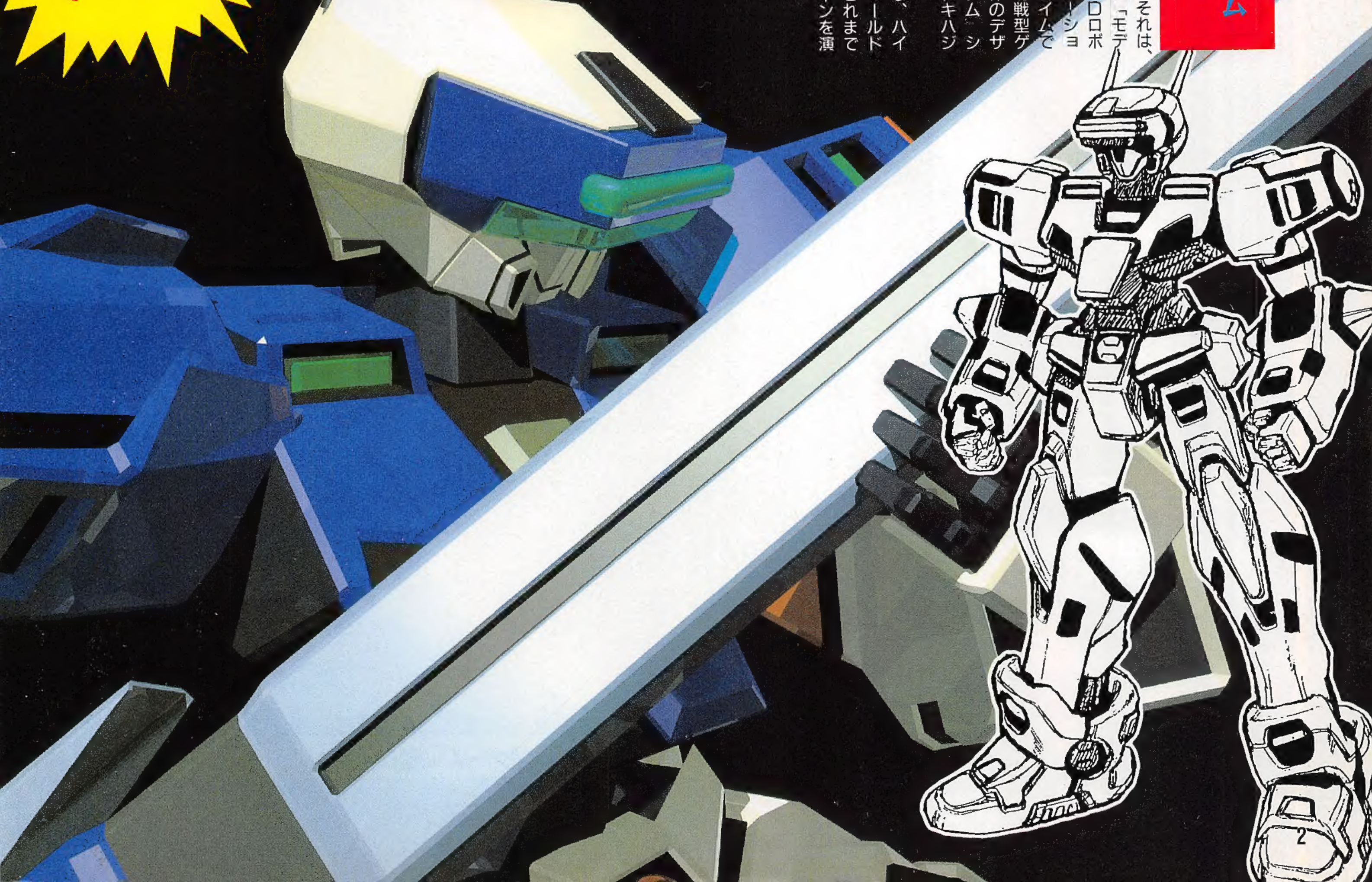
あのカトキハジメ氏がデザインを担当した対戦ロボット・バトルゲームがセガ最新ボード「モデル2」で制作進行中！今回はその主役となるロボットのイメージイラストを載せよう。

スクープ

MSBシステムスタンバイ！

『M.S.B.』とは何か?それは、セガの最新CGボード「モデル2」を駆使した、3Dロボット・バトルシミュレーションのことだ。リアルタイムでロボットを操作する対戦型ゲームで、登場する機体のデザインは、あの『ガンダム』シリーズも手掛けたカトキハジメ氏が担当！

個性的な武器を有し、ハイスピードでバトルフィールドを駆け抜ける様は、これまでになかったゲームシーンを演出してくれるだろう。





頭にはあのヘッドマウントが!

ロボットの頭部には、なんとあのヘッドマウント・ディスプレイを装備



ストーリーオブ『M.S.B.』

パイロットのマインドデータを機体にメモリできる「マインド・シフト・バトル・システム」を搭載できたことにより、有人機体では不可能だった超高速機動戦闘が可能になり、戦術方法論に一大変革をもたらした。この遠隔制御ができる機体をゲーム機に艤装し、秘密裏にこれで遊ぶ民間人を無自覚のままパイロットとして戦線に投入、利用しようとした。

この悪意あるたくらみを打破するためには、ゲーム機ロボットを操作し、中枢コンピュータを破壊するしかない。

『M.S.B.』の面白さとは

3Dフィールドを舞台に、自機であるロボットを自在に操り、サバイバルゲーム感覚のバトルアクションを体感できるのがこの『M.S.B.』だ。

3D空間を使った中での戦闘は、遠距離では銃撃戦、近距離では肉弾戦と変化し、ロボットによる戦闘を十分に味わうことができるようになっている。

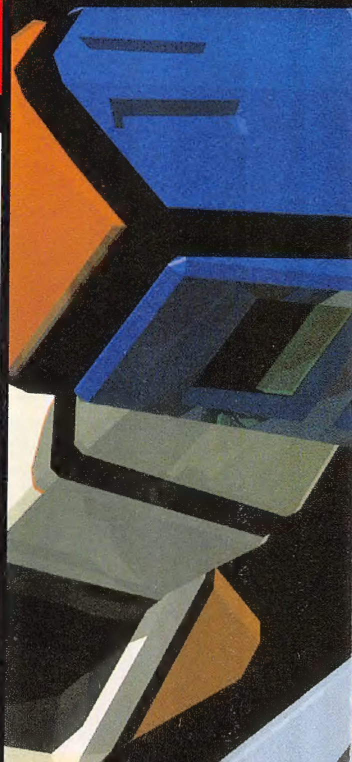
今回の紹介では、ゲームの主役であるロボットのCGイラストを見てもらおう。



背中にサターンを背負ってる!

ひょっとしてこれで起動してる?こんなところにこのゲームの面白さを感じてしまう。





あの24−3+3人が帰ってきた。今年の夏も『燃えたろ』で決まりだ!!



今年はあらたに八神庵、如月影二、ビリー・カーンの新チームも参戦するKOF'95。優勝するのは一体どのチームなのか？　そしてKOFを影で操るのは何者なのか？

担当：今年も燃え太郎　SC派ぴぐ







西暦1995年。またもや世界中の強豪のもとに「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。差出人は「R」!!はたして「R」とは空母とともに自爆したはずのルガールなのだろうか？

今回の大会参加者の中には、前回のアメリカンスポーツチームを破って「ビリー、八神、如月」チームが、あらたに出場を決定している。はたして、ビリーの陰謀とは、如月の野望は、そして、草薙京の宿敵である八神庵の目的は……。

あらたな挑戦者を加え、アメリカンスポーツチームを除いた前大会の参加者を巻き込み、巨大な陰謀は「キング・オブ・ファイターズ'95」を中心に渦巻き始めていた。

ゲームシステム概要

ザ・キング・オブ・ファイターズ（以下KOF）'94の続編ということもあって、チームバトルシステムなど前作からのシステムを踏襲している部分も多い。

前作をやっていなかった、あるいはもうすっかり忘れてしまったという人のためにも、ここでしっかりKOF'95に関するゲームシステムを説明しておこう。

俺たちが元祖だ チームバトル編

最近巻ではチームバトルシステムがはやっているようだが、その礎を築いた作品ともいえるのがKOFシリーズだ。三人一組で1チームを構成し、剣道や柔道の団体戦と同じように勝ち抜き戦を展開していく。チーム内での3人の出場順は自由に決定できるので、先鋒・中堅・大将をどのキャラにするかは、プレイヤーの個性や戦略眼が問われることになるぞ。

さてさて非常に気になる出場チームの紹介をしよう。

まずは草薙京、二階堂紅丸、大門五郎の主人公チーム。

この編成は麻宮アテナ、椎拳崇（シイ・ケンスウ）、鎮元斎（チン・ゲンサイ）のサイコソルジャーチーム。

この編成はキム・カッファン、チャン・コーハン、チョイ・ボンゲのキム・チーム。

この編成はテリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシの餓狼伝説チーム。

この編成はリョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、タクマ・サカザキの龍虎の拳チーム。

この編成はハイデルン、ラルフ、クラークの怒チーム。

この編成はキング、不知火舞、ユリ・サカザキの女性格闘家チーム。

そして最後の編成は、ブライアン、ヘビィD、ラッキーのスポーツマンチームではなく、そのスポーツメンを打ち破った新星、八神庵、ビリー・カーン、如月影二のライバルチームだ。消えてしまった3人には気の毒だが、これも時代の波と思って諦めてもらい



新チーム・通称〝いおりんず♡〟だ。実力のほどやいかに。

※画面は開発中のものです

たい。

さて、このチームバトルに関して、KOF'95ではさらにあらたなシステムが導入された。前作では、『このチームのコイツとコイツはいいんだけど、もうひとりがねぇ』とか『京サマを使いたければ必ずゴローちゃんも1セット』のように、常にメンバーに関するトラブルが起こり続けていた(そうでない人はシアワセでしたね)。

しっか〜し、そんな悩みもKOF'95では完全解決。詳しくは14ページで説明するチームエディットシステムで、24人の中から自分の好きなキャラクターを選び出してオリジナルチームを結成だ。



なんと今回は好みのチームを結成することも可能。これでイヤなアイツともおさらばだ。

友情の証だ 気合の援護攻撃

「あ〜っ、めまいを起こしちまった〜」とか「つかまれちまった、こりゃヤバい」といった状況に追い込まれても、最後まで諦めてはいけない。時と場合によってはバックに控えている仲間が救援にきてくれることもあるぞ。

その、通称援護攻撃が起こるのは…。

☆プレイヤーキャラが「めまい」を起こしているか、相手のつかみ技を受けているときで体力が半分以下であること。

☆バックで待機中のキャラが全滅していないこと

☆バック待機中の味方が画面内に存在していること

以上の条件を満たしているときにA+B+Cを同時押しすることで、後ろに控えているチームメイトがすっ飛んできてくれるぞ。

条件自体はKOF'94とほぼ同じで自分の体力が半分以下であるときに有効となる攻撃だ。

また援護攻撃は避けることも防御することも可能なので、自分が援護攻撃を受けそうになったときの対処法も考えておこう。



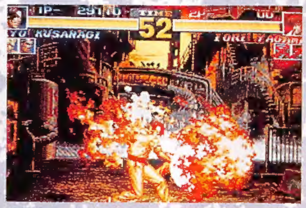
アテナ待っててや〜、今すぐ助けに行くで〜。

基本操作方法

では、基本となる操作系統について説明しておこう。8方向レバー&4ボタンはすでにおなじみのシステムだよね。ただレバーに関する移動方法だが、餓狼キャラ(テリー、アンディ、ヒガシ、舞、キム、ビリー)のみしゃがみ歩きができるようになっている。



攻撃避けは全身無敵。ただし投げられ判定は残っているぞ。



超必殺技ももちろんあるぜ。くらえっ、裏百八式・大蛇薙。

ボタン操作も前作とほぼ同じだ。Aボタンで小パンチ、Bボタンで小キック、Cボタンで大パンチ、Dボタンで大キックとなっているほか、C+Dボタン同時押しでぶっ飛ばし攻撃ができる。そのほかにも、

●ABCボタン押しっぱなし
パワー溜め

●ABCボタン(条件あり)
援護攻撃

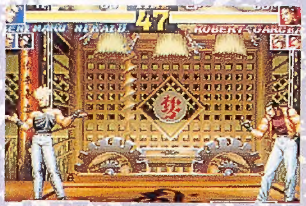
●ABボタン同時押し
攻撃避け

●一定間合いでCボタン
挑発

は前作と同じ操作方法だ。

そして今回あらたに加わったのが空中ぶっ飛ばし攻撃とカウンター攻撃(仮称)のふたつ。

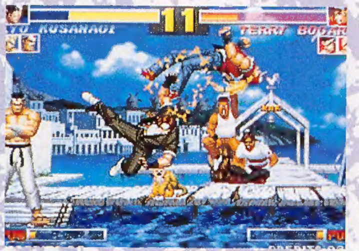
空中ぶっ飛ばしはその名の通りジャンプ中にCDボタン同時押しで、相手を吹っ飛ばすことができる。カウンター攻撃は避け状態からレバー前+A orBボタンで出すことができるのだが、カウンター攻撃というものが実際どんな動きをするのかは、いまだにハッキリとはしていない。ただ前作でいうところのスルーアタック(避け攻撃)に相当するであろうということは想像に難くない。次号では確固たる情報が得られるはずなので、申し訳ないが2週間だけ待っていてほしい。



挑発合戦。挑発には相手のパワーを減らすという大事な性質があるぞ。



キャラによっては、ぶっ飛ばし攻撃は必需品だ。



新システム・空中ぶっ飛ばしだ。なんだかぶっ飛ばしまくりって感じ。



もう舞ちゃんったら、オシリがプリンプリンなんだから(歓迎)。これは新勝ちポーズかな?



勝利メッセージも一新。お願いだから睨まないで。



新キャラ同士の大激突。超火炎が一回り大きくなったかな。



各キャラに新必殺技が追加。餓狼3でお馴染み、パワーダァーンクッ!!



宿命の対決、草薙VS八神。紅蓮と青紫の炎が交錯する!!



相変わらず勇ましいキングの一言。脆弱なる男たちよ、奮起せよ。



気合を溜めて超必殺技だ。

KOF'95 主人公チーム

「しょせんは堕ちた炎、
本物の炎をくらいな…八神！」

草薙 京

修業を終え、日本に帰って来た京は港で紅丸と大門の出迎えを受ける。が、そこで待ち受けていたのは、3人への「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状をもったルガールの秘書であった。
修業の成果を試すべく、K・O・F'95に挑む。

二階堂 紅丸

日本に帰ってくる京を出迎えるために来た港で、ルガールの秘書から「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取る。
もちろん参加の目的は、今大会で優勝し、世界的に有名になること。

「俺様の活躍、
しっかり見ていてくれよ！
お嬢さんたち！」



「！」

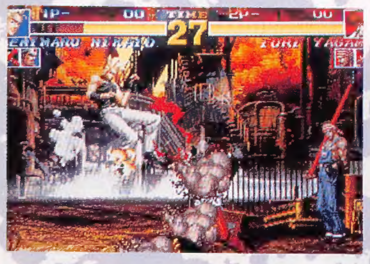
大門 五郎

彼もまた、京を出迎えた港で、紅丸とともに3人にあてられた「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取った。
再び3人でチームを結成し、この体格から繰り出されるパワーで2度目の闘いに挑む。





KOF'95 ライバルチーム



八神 庵（やがみ　いおり）

八神家は、かつて草薙家とともにヤマタノオロチを倒した伝説の一族である。しかし、その後、志の相違により草薙家と分裂。草薙家を陽とすると、八神家は陰となり、歴史上、幾度となく激しい抗争を繰り返した。草薙家への復讐のためだけに技を磨いて来た庵の「キング・オブ・ファイターズ'95」出場の目的は……。

「八神家の復讐の炎だ。草薙…」

如月 影二

ある夜、サウスタウンに呼び出された影二は、ビリー・カーンの説得により、「キング・オブ・ファイターズ'95」へ出場することになった。だが、彼の本当の目的は、あくまでも極限流の抹殺であり、格闘界の頂点に立つことであった。

「我が宿敵、極限流！今日が命日だと思えィ！」

「貴様らの相手はこの俺で十分だ！覚悟しなテリー！」



ビリー・カーン

ある日、ギースに呼び出されたビリーは、「キング・オブ・ファイターズ'95」に出場し、ボガード兄弟抹殺の命令を受けた。ギースは、『如月影二』『八神　庵』の名前を出し、この２人とチームを組むよう指示したのであった。



KOF'95 ◆餓狼伝説チーム



「おっしゃぁ!天才ジョー・ヒガシ、嵐と共に見参!」

ジョー・ヒガシ

ボガード兄弟が修業をしている所へ後から乗り込んだジョーも、2人と同じ心境で闘いに挑むことを決意する。が、しかし、結局彼は強い奴と闘いたいというのが一番の理由のようだ。
ボガード兄弟と3人で、またまた大暴れだ!



「やれやれ、またかい?でも、やるからには勝たせてもらうよ」

アンディ・ボガード

兄、テリーと修業中だった彼も同じく招待状を受け取った。「キング・オブ・ファイターズ'95」の背後にうごめく悪の気配を感じながら、出場を決意する。しかし、今回も別のチームで出場する舞のことがやはり気になるアンディであった。





「キング・オブ・ファイターズ?なら、優勝は俺たちだぜ!」

テリー・ボガード

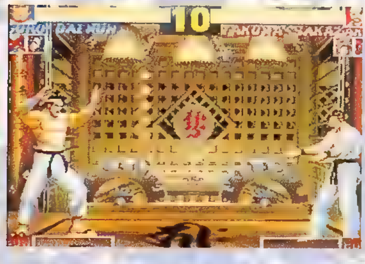
地中海の小島でアンディと修行をしているところへ「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。またか…と思いながらも、その背後に悪の影を感じた。"主催者は誰なのか?"しかし、今はそんなことは関係ない。とにかく出場だ!

KOF'95 龍虎の拳チーム

「わしの極限流、敗れはせぬわ！」

タクマ・サカザキ

今回も、前大会と同じくリョウ、ロバートと３人で闘うことを決めたタクマは、この大会の背後に、死んだはずのルガールの影を感じ取っていた。そして今大会が自分にとって格闘家人生最後の闘いになることも…。







リョウ・サカザキ

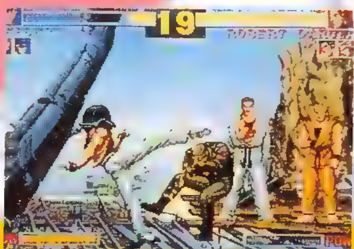
サウスタウンの極限流空手の道場で修業をしていたところへ、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取った。もちろんユリには内緒にしておくつもりで…。しかし、このときすでに、ユリにも招待状は届けられていた。

「無敵の龍と呼ばれたからには、負けるわけにはいかないな」

「極限流の最強の虎がお相手や！心してかかってきいや！」

ロバート・ガルシア

道場で修業中のリョウの元へロバートはあわてて飛び込んできた。もちろん彼もリョウと同じく「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取ったからだ。リョウ、そして、リョウの父でもあり極限流の師匠でもあるタクマと３人で、大会に挑む。



◆女性格闘家チーム

「悪いけど、優勝はもらっちゃうからね!」

ユリ・サカザキ

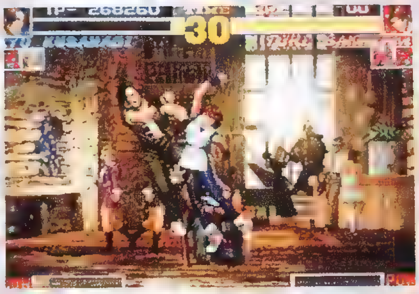
ユリの元にも招待状が届いた。兄のリョウや父親であるタクマに相談しても、反対されるのは目に見えている。そこで、2人には旅行だとウソをつき、再びキング、舞とチームを組んで出場しようとイギリスのキングのバーをたずねた。

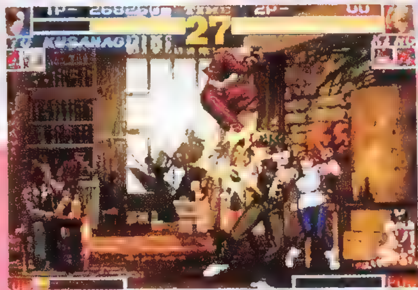


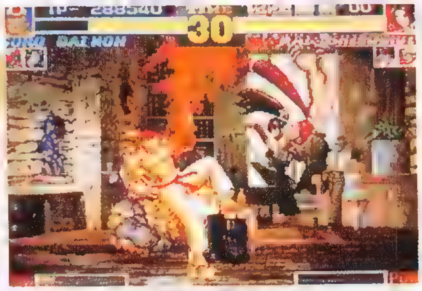
「痛い目に遭いたくなかったら、さっさとお帰り!」

キング(本名不明)

もちろんキングの元にも招待状は届いた。一度は、格闘技の世界から足を洗ったものの、前大会でチームを組んだユリ、舞の説得により再び格闘への闘志を蘇らせた。今回も3人でチームを結成し闘いに挑む。







「不知火流忍術は、華麗で最強なのよ!」

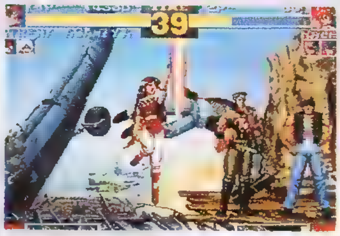
不知火 舞

大会の招待状を受け取り、アンディに会うため、彼が修業している地中海の小島をたずねるが、やはりアンディは前回と同じく、テリー、ジョーと組むことになっていた。怒った舞は、最強女性格闘家チーム再結成のため、キングのバーへ向かった。

「アイドルの座は ぜーったい譲れないの！」

麻宮 アテナ

SNK女性キャラの元祖。サイキックソルジャーの女子高生である。鎮の修業場でケンスウと修業していたアテナは、悪の気を感じ取った。「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いたのである。修業の成果を試すべく大会に出場する。



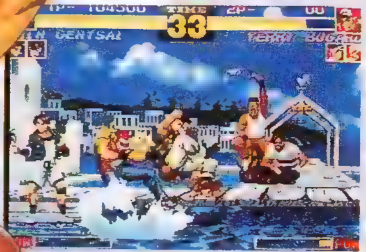
KOF'95 ◆サイコソルジャーチーム



「ばあさん、見とるかのーう」

鎮元斎(チン・ゲンサイ)

アテナとケンスウの師匠で、酔拳の達人である。「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を受け取り、ルガールが死んではいないことを確信する。出場を決意した2人を見て頼もしく思うと同時にちょっと心配でもある。



「アテナ！ 俺の格好いいとこ見ててや！」



椎拳崇(シイ・ケンスウ)

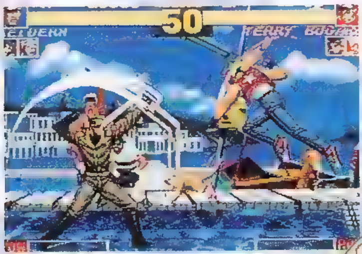
アテナとともに鎮の下で修業をするサイキックソルジャー。アテナとは良きライバルである。彼も前回とは違う成長した自分を試すため、出場を決意する。すでに自分の彼女だと思い込んでいるアテナとの関係はどうなることやら……。

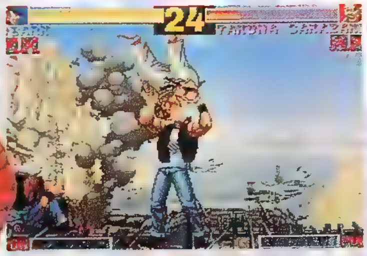
「生き残りたければ勝つことだ」

ハイデルン

部下の訓練をしているハイデルンの元に「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。彼は、この大会の背後にルガールが存在することをはっきりと感じた。今度こそ、9年前に殺された妻子の恨みをはらすべく、出場を決意する。

KOF'95 怒チーム



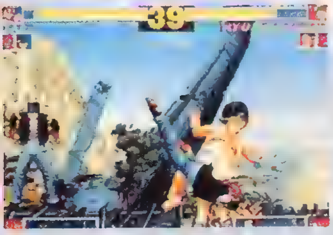


ラルフ

クラークとともに幾多の戦場を戦い抜き、現在はハイデルンの下で国際警察の部下を指導するハイデルンの右腕である。そして、再び部隊の名誉に懸けて「キング・オブ・ファイターズ'95」の強者たちとの闘いに挑む。

クラーク

クラークもラルフとともにハイデルンの良き部下である。そして、今回、国際警察にではなく、ハイデルンに直接送られて来た「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状を手にし、3人で出場することを決意する。





「生きるか死ぬかは、軍人の専売特許だぜ！」

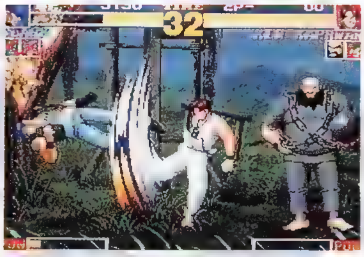
「うぬぼれてると、ケガするぜ」

KOF'95 キムチーム

「私が指導してやる! ついて来なさい!!」

キム・カッファン

チョイ、チャンの更正のため、2人とともに厳しい修業をくる日も行っていた。そこへ再び「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。キムが出場しないはずがない。そして、さらに厳しい修業を心に決めるのであった。





「キムのダンナにゃあ、もうついてけねぇぜ」

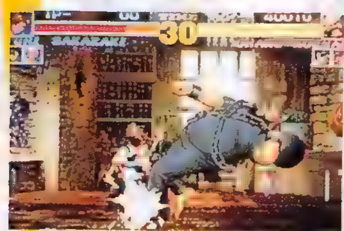
チョイ・ボンゲ

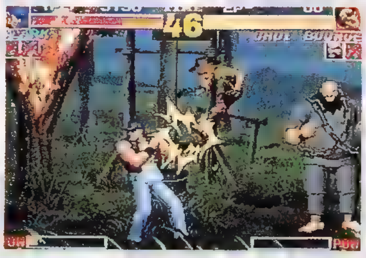
厳しすぎるキムの修業に嫌気がさしていたチョイは毎日チャンとともにキムの下から逃げ出す方法を考えていた。そこへ、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。チャンの名案に期待をかけて、キムから逃れるべく再び戦う。

「キムのダンナー、これでカンベンでヤンスー!」

チャン・コーハン

チョイと同じく修業にうんざりしていたチャンは、「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いたのを機にキムから逃げ出す名案を思いつく。果たして、チャンとチョイはキムから逃げ出せるのだろうか…。





あ〜の子〜がほ〜しいっ、こ〜の子もほ〜しいっ、ならば

KOFチーム選択自由自在

こいつを使いたい、そいつも使いたい、あいつも使いたい。そんなワガママも'95ならスッキリと解決。

京サマ&キング&ビ[illegible]ーKFC−チームKKB−SC派ぴく

今回のKOFの最大のウリはと問うならば、誰もが口を揃えてチームエディットモードにあり、と答えるはず。

そこで我々KOF攻略班はチームエディットを使って一大キャンペーンを張ることをこのたび、正式に決定。詳細はまた後ほど伝えることにして、まずはチームエディットシステムの説明から行おう。

困り者は即刻解雇

前作KOF'94では、たとえば日本チームを選んだ場合、京サマと紅丸とゴローちゃんはプレイヤーの意志とは無関係に1セットになっていた。

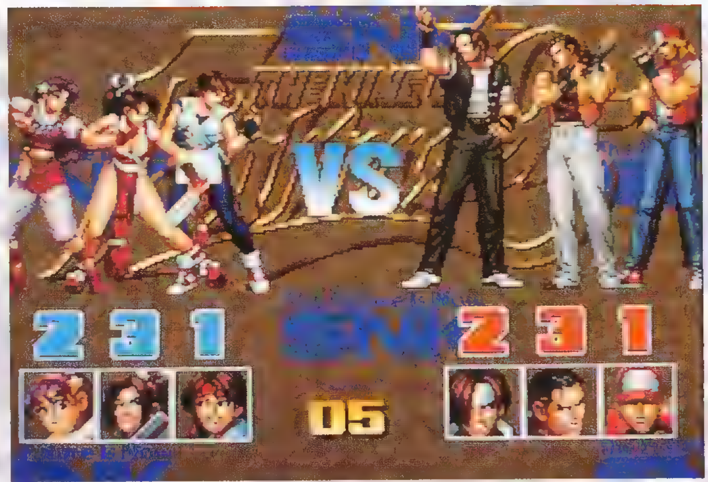
もちろんこの3人とも気に入った人ならばなんの問題もなくて済むのだが、そうでない場合は我慢して気にくわないヤツを使わなければならなかった。

しかしチームエディットシステムを導入したKOF'95ならば、そんな心配は無用。24人の中からホントに気に入った3人を選んでチームを結成できるのだ。しかもその組み合わせは、なんと2000通りを超えるのだ（正確には2024通り）。

またチームエディットを選択するとCPU戦でも相手はキャラクターを選択してくるので、CPU戦もやるごとに違ったチームと闘うことができるぞ。



24人の中からベストメンバーを3人選び出そう。



新生女キャラーズVS各シリーズ主人公チーム（ひとり間違ってないか？）の激突だ!!

KOF・OOT（オレ様オリジナルチーム）キャンペーン開催

さて、チームエディットシステムというものをある程度理解してもらえただろうか。

そ・こ・で…。

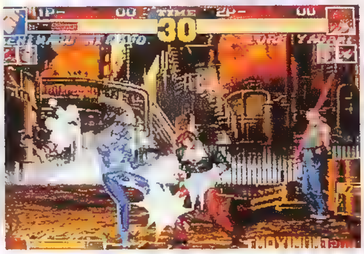
そろそろ誰しも『オレはコイツとコイツとコイツでチームを組もう』と勝手に想像し始めてるころじゃないかな。

それはもちろん我々KOF攻略班とて同じこと。というわけで、ここはひとつキミたち読者ちゃんがどんなチーム構成をするかということで、みんなのオリジナルチームを大々的に募集しちゃおうと思います。

たとえば、

☆京サマ、キング、ビリーで「個人的好みチーム」
☆ハイデルン、キム、テリーで「強さを求めた前作トップ3チーム」
☆五郎、ヒガシ、舞で「露出度ナンバー1チーム」
☆チョイ、チャン、チンで「あえて選んでみましたチーム」
☆リョウ、ユリ、タクマで「サカザキさん御一行」または「パパと親不孝者チーム」
☆紅丸、リョウ、テリーで「正拳ズ」
☆ラルフ、ヒガシ、ケンスウで「熱血野郎Aチーム」
☆いおりん、紅丸、ロバートで「ナルちゃんず」

などなど。



いおりんと京サマガチームを組んだ場合、援護攻撃に来てくれるかが心配だ。

これだっ!!というチームができあがったら、「構成メンバー」と「チーム名」と「そのチームに対するアツい想い」を書いて速攻で『KOF'95・OOT オレの話を聴けぇ』係までジャンジャン応募してください。

おもしろいチームやそのチームに対する愛が存分に感じられる作品は本誌のほうでも紹介していくつもりです。イラストつきだと掲載確率がちょっぴり上がったりすることもあるかも…。

また本誌で攻略を進めていくうえで、チーム別の攻略をどうするかに関しての意見や希望（従来通りの日本、中国といったチームでやってほしいとか、一人一人別々になど）があれば、そちらのほうも併せて送ってください。

では、心のこもったチームをお待ちしてま〜す。



ちなみにコレはマウントにた&ももやん&ぴぐのラジオチーム。



早くも大公開

ベガ・豪鬼の使用コマンド公開

これでいつでも使うことが可能。ベガと豪鬼をメインキャラにできる。

文：がっちん

今、街中で大人気のストリートファイターZERO。スロット形式で運が良ければ使えるレベルだった、あの2キャラを確実に使えるコマンドを入手したぞ。

あるコマンドを入力することでストⅡシリーズのラスボスである「ベガ」とストⅡエックスから話題を呼んでいる「豪鬼」を確実に出現させることができるのだ。

コマンドのやり方は別表の通り。ただし、1Pと2Pでコマンドが違うので注意しよう。スタートボタンを押しながら、下方向とカーソルが動かない「端」に入力する。

2P側の場合、ベガなら⇩⇩⇨⇨⇩⇨⇨。豪鬼なら⇩⇩⇩⇨⇨⇨。もちろんスタートボタンを押しながらで、最後は小と大の同時押し。2Pカラーにしたいならキックで押そう。

また、すべてのコマンドを落ち着いて入力したほうがいいだろう。サッサとやってしまうと意外と失敗してしまう。ゆっくりやってみよう。

豪鬼使用コマンド（1P側の場合）

左下の?にカーソルを合わせ（2P側なら右下）

▼

スタートボタンを押しながら

▼

⬇⬇⬇⬅⬅⬅

プラス

小大Ⓟ同時押し

ベガ使用コマンド（1P側の場合）

左下の?にカーソルを合わせ（2P側なら右下）

▼

スタートボタンを押しながら

▼

⬇⬇⬅⬅⬇⬅⬅

プラス

小大Ⓟ同時押し



コマンドを使えば夢の対決も。


サガットだがルーレット中。


コマンド完成でベガに。


ルーレットが動いている。


豪鬼の登場だ。

帝王の動きを見せろ! ベガ。

サイコショットにベガワープ。新しく(?)なったベガの可能性は…。

担当：けっちん

技名	コマンド	属性
サイコショット	←ため→＋Ⓟ	必殺技
ヘッドプレス	↓ため↑＋Ⓚ	〃
ダブルニープレス	←ため→＋Ⓚ	〃
ベガワープ	→↓↘or←↓↙＋ⓅorⓀ×3	〃
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Ⓟor↓ため↑＋Ⓟ	〃
ニープレスナイトメア	←ため→←→＋Ⓚ×1～3	スーパーコンボ
サイコクラッシャー	←ため→←→＋Ⓟ×1～3	〃

確実に使用できるようになったキャラクター、悪の帝王ベガ。

ここでは、新必殺技を中心にその技の可能性を探ってみよう。



いつでもベガを使うことができる。嬉しいぜ!

通常技の性質は?

ストIIエックスとストZEROを比べると通常技はずいぶん違う。グラフィックも違うし、技の性質もだ。

まず、小の攻撃が連続でつながらなくなっている。ピシッ、ピシッ、ピシッ、ドカドカとはいかなくなっている。

ただし、立ち中キックのリーチは相変わらず長く、スキも少ない。地上戦でキーとなる技であることは間違いないだろう。

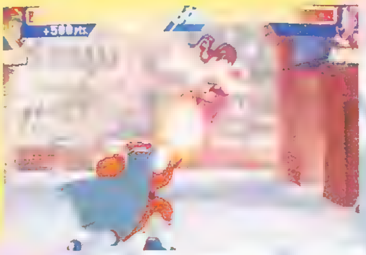


リーチの長い立ち中キック。多用しそうだ。

また、ベガの象徴であるホバーキックも健在。リーチというか滑る距離も申し分なく使いやすい。ただ、近くでガードされてしまうと反撃を受けるのは今までと同じ。工夫をして使おう。

なお、現段階では、相手を空中でたたき落とした後にホバーでめくることはできなくなっている。有効な連携であったのに残念だ。

しゃがみ大パンチはアッパー系の技に変化。今まで以上に対空技として活躍してくれそうだ。早めを心掛けていけば完璧だろう。



対空技として使えそうなしゃがみ大パンチ。

ジャンプ系の技も大幅に変わっている。まず、空中でヒットさせるとダウンを奪え、お手玉が可能であったジャンプ中パンチは、その性質は残っていない。

また、めくり攻撃に活躍した中キックも変更されたので新しい跳び込みの戦法を考える必要があるだろう。

大キックも下方向に技が繰り出されるように変わっている。跳び込み攻撃は、この大キックが中心になるのか?



下方向に強いジャンプ大キック。果たして使えるのか?

なお、通常技は強めに設定されているそうなので（全キャラ）、必殺技のみに頼るよりは通常技をうまく使っていきたい。

また、チェーンコンボについてはベガは忘れていいだろう。連続でつながるものがひとつもないからだ。

でも、やっぱり必殺技

お次は必殺技。やはり一番気になるところ。全般的に威力、判定ともに強く信頼性は高い。

●ダブルニープレス

ベガを代表する技のひとつ。基本的に変わっておらず、ヒットさせれば相手からダウンを取れる。

技のスキもそれほど気にする必要もなく、至近距離から大のダブルニーをガードさせるような状況でなければ、まず反撃は受けない。

また、いままで以上にダブルニーのあとは相手との距離が離れるので、通常技を組み入れて相手を固めるようなことも難しい。

そして、ベガ使いにとって一番嬉しいのは、ため時間が短くなったこと。これは大きいぞ。

そのため、ジャンプ大キック→しゃがみ中キックキャンセルで、もうダブルニープレスがたまる。とりあえず、この4段攻撃で安定か。

ベガの生命線とも言える必殺技だけに、今後の開発は多少こだわって攻略していきたい。



ダブルニーをガードさせたあとは…。



けっこう離れる。これが吉と出るか凶と出るか…。

●ヘッドプレス

お馴染みの必殺技。相手の頭上めがけて飛んでいく。相手の飛び道具の先読みに使用したり、相手の起き上がりに重ねていこう。



起き上がりなどに「めくり」を使っていこう。

また、多少なりともそのあとの空中制御が難しい気もする。サマーソルトスカルダイバーを出す出さないにかかわらずである。このあたりは慣れるしかないだろう。

うまく使っていけば無限の可能性を引き出せる技である。軽視せずに使っていこう。

●サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレス後に出せる必殺技。グラフィックが変更されており、攻撃判定も多少違う。

ただ、立っている相手にヒットさせても次につながる技がないようなので使いどころが難しい。今後の宿題か。



サマーソルトスカルダイバーとデビルリバースのグラフィックは同じ。これが吉と…(以下略)

●サマーソルトスカルダイバー(単体)

一度空中に飛び上がったあとに再びパンチボタンで技を出す。このあたりはストIIエックスと同じ。

スーパーコンボゲージをためるときにも利用する。うまく活用しよう。

●ベガワープ

ストIIエックスで、ダルシムや豪鬼が使っていたヨガテレポートと阿修羅閃空と同系の必殺技。もちろん攻撃判定はない。

ただ、ひとつ注意してほしいのは、ベガワープの出現位置がヨガテレポートと阿修羅閃空とは違うこと。

コマンド方向とパンチかキックの組み合わせで、相手の表か裏かの2分割になっていたのがいままでだが、ベガワープは相手の裏へまわれるのは、相手方向の昇龍拳コマンド+キックボタン3つ同時押しのみ。しかも、真後ろだけである。

ということは、画面端に自分が追い込まれてもベガワープが反対側へ逃げることは難しいかもしれない。



裏へまわることもできる。飛び道具を重ねておくといいかも…。

●サイコショット

いわゆる飛び道具。小・中・大でスピードが違う。

今のところの使い方はまったくの未知数で、小のサイコショットを持ち前の機動力で追いかけたり(歩く・ホバーキック・ダブルニーなど)、相手の飛び道具と相殺させたり、相手を押し込みながらキャンセルで出したりと、さまざまな使い方が考えられる。

サイコショットはこれからのベガを占う上で、もっとも重要な技と言ってもいいだろう。どこまで使いこなせるかがキーとなる。

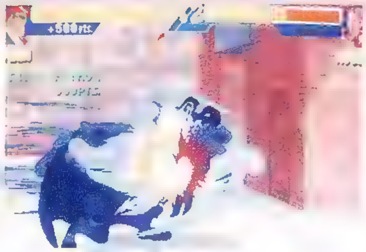


これがサイコショット。どれほどのものなのか興味はつきない。

▼▼▼ 狙え!スーパーコンボ

●サイコクラッシャー

いままで必殺技であったサイコクラッシャーだが、ストZEROではスーパーコンボに格上げ(?)になった。



「サイコクラッシャー」と声を発するベガ。

そのためかどうかはわからないが、攻撃判定も今までより強めになっている(上下に厚い)。もちろん、ゲージを消費するために、けん制としてガンガン使うわけにはいかないと思うので、逆に使いどころが難しいだろう。



3レベルのサイコだとこれくらい減る。



●ニープレスナイトメア

ベガ必殺のスーパーコンボ。従来のものとは違い、消費したゲージによって後半の技が変化する(追加される)。

最大のゲージで使用すれば、最後はホバーキックで締めくくるなど、シブさも増している。

追い込まれたときにこそ、その威力を発揮する技だが、かなりの体力を奪うことができるので、誘いや連携をうまく利用して使っていきたい。



不敵な笑みを浮かべつつ発進。



3レベルの最後はホバーキック。

▼▼▼ ZEROのベガとは…

以上が通常技の目立った部分や必殺技について、あたりまえだが、いままでのように使いつつZEROなりの使い方を早く見つけるのが勝利への近道。

飛び道具で相手を跳ばせて、アッパーで落としているだけでは(有効かどうかはわからないが)、何も生み出すことはできない。

さまざまな技を駆使して有効な連携を見いだしていこう。

我は拳を極めし者。うぬらの無力さ、その体で知れい!!

豪鬼

やはりいました豪鬼。やはり対戦、CPU戦両方使用可能。技数もやたらと増えた。こりゃ極めがいがあるぞ。

担当：FRS-N,O

技名	コマンド	属性
豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ	必殺技
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋Ⓟ	〃
豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ	〃
斬空波動拳	空中で↓↘→＋Ⓟ	〃
竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ（又は空中で）	〃
百鬼襲	↓↘→↗＋Ⓟ～ⓅorⓀ	〃
天魔空刃脚	空中で↓＋中Ⓚ	特殊技
頭蓋破殺	→＋中Ⓟ	〃
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ	スーパーコンボ
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ	〃
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋Ⓟ	〃
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙＋Ⓟ×3orⓀ×3	移動技
前方転身	↓↙←＋Ⓟ	移動技
???	???	???

必殺技

●豪波動拳
いわずと知れた飛び道具。X-MENのものよりも硬直は短い。スーパーストIIエックスでは、近距離でヒットしたときのみ相手をダウンさせることができたが、今回は出るまでが早く、硬直が長い。連続技にするならいいが…。



リュウと硬直はまったく一緒。

●灼熱波動拳
リュウのファイヤー波動拳と同じ。出すまでに、豪鬼が溜めポーズをつくってから弾を射出するので少し隙がある。



小→中→大で1→2→3ヒット。

●豪昇龍拳
無敵対空、どちらかというと、ケンよりもリュウタイプ（根本部分の時間が長い）ので、気持ち早めに出すとちょうど良い。



ビミョ～に豪鬼の方が上昇が低い。

●斬空波動拳
空中飛び道具。小→中→大の順で弾が速くなる。今回は弾数は一発だが、そのかわりスーパーコンボ版がある。



斬空波動はこんな角度に。ちょっと弱体化。使うときは打点低めが基本だ。

●竜巻斬空脚
スーパーストIIエックスにあった、出かかり無敵は今回はなし。多段ヒットはそのまま残っているので、エックスでできた連続技も可能。



大足払いで空中にフッ飛ばされた相手に竜巻で追いうち可!!いい感じ…。

●百鬼襲
なつかしのキャミィのフーリガンコンビネーションだ。コマンド入力後、相手を射程距離内にとらえていたらⓅで投げになり、近距離なら空中で掌底を出す。何も押さなければ、スライディングを出すことが可能。投げはかなり間合いが狭いので、掌底とスライディングとして考えておくといい。



百鬼襲その①。豪フーリガン後放っておくとこの技に。



百鬼襲その②。投げ間合い外でⓅでこの技。



百鬼襲その③。Ⓚを押してかつ投げ間合い外でこの技に…。



百鬼襲その④。Ⓚでの投げ。バックブリーカーだね。

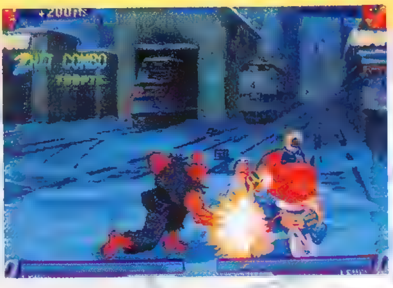
特殊技

●天魔空刃脚
X-MENでの必殺技がZEROにも引きつがれた。ただし、コマンドは変わって「空中でレバー下＋中Ⓚ」となった。しかもコマンド入力するタイミングがシビアで、ジャンプの頂点でなければならないぞ。自在に出すには千本ノックが必要か!?



天魔空刃脚。打点によっては小足払いにつながるぞ。

●頭蓋破殺
レバー前入れ中Ⓟで出せる。この技は中段（しゃがみガード不可）であるのが最大の利点。しゃがみ待ち野郎にはコレだ!!



豪チョップこと頭蓋破殺。もちろん中段。攻めに必須の技。

●前方転身
ケンの前転と同じ。ラッシュ中に使うといい。



前に小ジャンプして…。



回転。下段Ⓔはスカせる。

スーパーコンボ

●**滅殺豪波動**
X-MENにあったハイパーX。コマンドがまったく逆になったことに注目。このおかげで滅殺豪昇龍が暴発する恐れがなくなった。



相手の飛び道具を消しつつ進んでいく滅殺豪波動。

●**天魔豪斬空**
斬空波動拳のスーパー版。結構使えそうな技。開発しがいがありそう…。

●**滅殺豪昇龍**
ケンの昇龍裂破と同じ。中途半端に当てても連続技になる。



実は、レベル1、2、3のどれで出すかが一番重要なのが滅殺豪昇龍。



やはり、相手の起き上がりに使える。



リーチのなさを機動力でおぎなえ!!

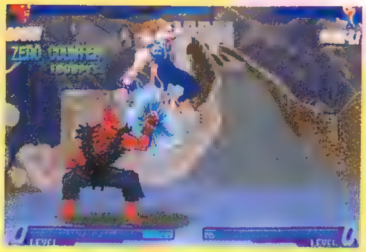
豪鬼は基本的にリーチは短いほうに入る。そこで、阿修羅閃空などでゆさぶりをかけて近づくようにする。

近づいたら、小足払いを任意回数仕かけ、相手がしゃがんでいるようならば中段のレバー前入れ中Ⓟ。またはレバー前入れ中Ⓚの旋風脚で距離をつめる。跳びこみは大Ⓟor大Ⓚで、たまに天魔空刃脚をまじえる。

旋風脚は、あまり近くで出すと硬直中を狙われてしまうので、そこだけ注意。

ゼロカウンター

豪鬼のゼロカウンター技は、足払い。コマンドは⬅⬋⬇+Ⓚ。足払いということは、ほかのゼロカウンターとは違うところが何点かある。つまり、相手の跳び蹴りをゼロカウンターしても当たらない。しかし足払いなのでそのぶん隙がすくない…など。ちなみにグラフィックは大足払いだが、判定はそれよりも長いので覚えておこう。



跳びこみをゼロカウンターしても…。



着地はこのとうり。やはり、対地ですね。豪鬼は。

連続技について

連続技にしても、いくつかわかっているものがある。たとえば…、

●しゃがみ小→中→大足払い
キャンセル大竜巻(空中連続)
●ジャンプ大Ⓟ→立ち小Ⓚ
キャンセル小竜巻（1段）
→豪昇龍（空中コンボ）
●ジャンプ大Ⓟ→立ち大Ⓟ
キャンセルスーパーコンボ
●ジャンプ大Ⓟ→立ち大Ⓟ
キャンセル大竜巻
…などなど。

スーパーストIIエックスにあった、スーパーコンボのみキャンセル可能なスーパーキャンセルはないとのことだ。



キャンセルスーパーコンボは滅殺豪昇龍がやりやすい。



こ、この技は!?まさかベガボコボコの…待て、次号!!

タイミングはシビアなので連打がいいかも
キャラ別にみる
チェーンコンボ相関表

ストZEROのチェーンはヴァンパイアに近く、小技以外の繰り出しができない。そして組み合わせが限定だ。中技が重要なポイントだぞ。

取材・C-LAN

今、時代は目押しシズム

前号で各キャラのページで少し取り上げたチェーンコンボだが、今回より詳しく表にしてみた。

ZEROのチェーンコンボは、例えば○○から××につながるという場合、××のほうがはさして重要ではない。○○からつながるのなら、上位の技すべてにつながるからだ。これがZEROのチェーンコンボの基本概念である。

小→中→大と3つ技をつなぐ場合、重要なのが中の技。中技すべてから大につながるキャラは一人もいない。どの技が「行き止まり」なのかをしっかり知っておこう。

表の見方

表の左側にある技がスタート。右がその技からつながるかということを示している。「△」印は、チェーンコンボではあるが連続技にはならないということを意味する。

なお、二段技がいくつかあるが、チェーンにしてもキャンセルにしても、一段目からつながなくてはならない。「S」は立ち、「C」はしゃがみ技ということで、近・遠の概念はない。

これを参考に、使えるコンボを研究してみてほしい。

春麗　●チェーンコンボの組み合わせ

FROM ＼ TO		中Ⓟ S	中Ⓟ C	中Ⓚ S	中Ⓚ C	大Ⓟ S	大Ⓟ C	大Ⓚ S	大Ⓚ C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	△	○
小Ⓟ	Crouch	○	○	○	○	○	○	△	○
小Ⓚ	S	×	×	×	×	×	×	×	×
小Ⓚ	C	○	○	○	○	○	○	△	○
中Ⓟ	S					○	○	△	○
中Ⓟ	C					○	○	△	○
中Ⓚ	S					×	×	×	×
中Ⓚ	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	×	○	○	×
C	○	○	×	○	○	×

技のつなぎの自由度は比較的高いが、ラストを立ち大キック（天空脚）にしてはいけない。いかなる技からもつながらないぞ（届かない）。

リュウ　●チェーンコンボの組み合わせ

FROM ＼ TO		中Ⓟ S	中Ⓟ C	中Ⓚ S	中Ⓚ C	大Ⓟ S	大Ⓟ C	大Ⓚ S	大Ⓚ C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓟ	Crouch	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	S	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	C	○	○	○	○	○	○	○	○
中Ⓟ	S					×	×	×	×
中Ⓟ	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
中Ⓚ	C					○	○	○	○

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○

中技は中足払い以外はすべて行き止まり。3つつなぐときは必ず中足払いを経由しよう。キャンセルはすべての技にかかるので連続技に有効に活用すべし。

ナッシュ　●チェーンコンボの組み合わせ

FROM ＼ TO		中Ⓟ S	中Ⓟ C	中Ⓚ S	中Ⓚ C	大Ⓟ S	大Ⓟ C	大Ⓚ S	大Ⓚ C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓟ	Crouch	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	S	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	C	○	○	○	○	○	○	○	○
中Ⓟ	S					○	○	○	○
中Ⓟ	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
中Ⓚ	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	○ ×	○	○	×
C	○	○	○ ×	○	○ ×	○ ×

ナッシュは立ち中パンチが重要。あるいは中足払いなどにつないでキャンセルサマー、というのもいいかもしれない。

ケン　●チェーンコンボの組み合わせ

FROM ＼ TO		中Ⓟ S	中Ⓟ C	中Ⓚ S	中Ⓚ C	大Ⓟ S	大Ⓟ C	大Ⓚ S	大Ⓚ C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓟ	Crouch	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	S	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	C	○	○	○	○	○	○	○	○
中Ⓟ	S					×	×	×	×
中Ⓟ	C					○	○	○	○
中Ⓚ	S					×	×	×	×
中Ⓚ	C					○	○	○	○

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	○	○	○	×
C	○	○	○	○	○	○

リュウと違うのは、しゃがみ中パンチから大の技につながる点だ。なお、チェーンコンボではないが、リュウとケンは伝統のC中Ⓟ・C中Ⓚが連続になるぞ。

※ナッシュはROMのバージョンによって一部異なり、表中2つあるものは右が初期、左が2次出荷以降です。

バーディー

●チェーンコンボの組み合わせ

TO / FROM		中Ⓟ		中Ⓚ		大Ⓟ		大Ⓚ	
		S	C	S	C	S	C	S	C
小Ⓟ	Stand	×	×	×	×	×	×	×	×
	Crouch	×	×	×	×	×	×	×	×
小Ⓚ	S	○	○	○	○	○	○	△	○
	C	×	×	×	×	×	×	×	×
中Ⓟ	S					×	×	×	×
	C					○	○	△	○
中Ⓚ	S					×	×	×	×
	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	×	×	○	×	×
C	○	○	○	○	×	×

あまりにもチェーンコンボの幅がないバーディー。スタートはS小Ⓚのみ、経由はしゃがみ中パンチのみだ。大キックにつないでしゃがみガードを潰すのがいい。

ソドム

●チェーンコンボの組み合わせ

TO / FROM		中Ⓟ		中Ⓚ		大Ⓟ		大Ⓚ	
		S	C	S	C	S	C	S	C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	△	○	○	○
	Crouch	×	×	×	×	×	×	×	×
小Ⓚ	S	○	○	○	○	△	○	○	○
	C	×	×	×	×	×	×	×	×
中Ⓟ	S					○	○	○	○
	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					○	○	○	○
	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	×	×	○	○	○
C	○	×	○	○	×	×

ソドムがつなぐことのできる技は上段攻撃のみ。コンボを狙うというよりは、投げにいくタイミングを惑わす手段といった感じで、単発系の技が攻撃のメインになる。

サガット

●チェーンコンボの組み合わせ

TO / FROM		中Ⓟ		中Ⓚ		大Ⓟ		大Ⓚ	
		S	C	S	C	S	C	S	C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
	Crouch	×	×	×	×	×	×	×	×
小Ⓚ	S	×	×	×	×	×	×	×	×
	C	×	×	×	×	×	×	×	×
中Ⓟ	S					○	○	○	○
	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	×	○(至近)	×	×
C	○	○	×	○	○	×

バーディーと同じくチェーンコンボがかなり限定されているのがサガット。その分通常技、必殺技ともに強力なので、その穴は十分補える。

アドン

●チェーンコンボの組み合わせ

TO / FROM		中Ⓟ		中Ⓚ		大Ⓟ		大Ⓚ	
		S	C	S	C	S	C	S	C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
	Crouch	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	S	○	○	○	○	○	○	○	○
	C	○	○	○	○	○	○	○	○
中Ⓟ	S					○	○	○	○
	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	×	×	○	×
C	○	○	×	○	○	×

アドンの技はリーチがあってチェーンコンボも使い手がいい、と思いきや、中技が立ち中Ⓟだけなので注意。

ローズ

●チェーンコンボの組み合わせ

TO / FROM		中Ⓟ		中Ⓚ		大Ⓟ		大Ⓚ	
		S	C	S	C	S	C	S	C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
	Crouch	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	S	×	×	×	×	×	×	×	×
	C	○	○	○	○	○	○	○	○
中Ⓟ	S					×	×	×	×
	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
	C					○	○	○	○

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	○	○	○	×
C	○	○	○	○	○	○

ローズのチェーンコンボの要は中足払い。リーチも長いのでとても重宝する。下段の3コンボがあり、大技にキャンセルがかかるという恵まれたキャラの1人だろう。

ガイ

●チェーンコンボの組み合わせ

TO / FROM		中Ⓟ		中Ⓚ		大Ⓟ		大Ⓚ	
		S	C	S	C	S	C	S	C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	△	○
	Crouch	×	×	×	×	×	×	×	×
小Ⓚ	S	×	×	×	×	×	×	×	×
	C	○	○	○	○	○	○	△	○
中Ⓟ	S					○	○	○	○
	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
	C					○	○	○	○

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	○	○	○	×
C	○	○	○	○	○	×

一見バリエーションが少なそうではあるが、小足払い、中足払いが組み込めるので特に問題はないだろう。使える技を絞り込んだという感じだ。

オイシイところだけかき集めたッス

今週の連続技コーナー

ストゼロは、Xよりもスーパーコンボがキャンセルしやすくなっている。これを読んでさっそく実戦突入!!

担当：またもや登場 M.O.S

ストⅡXで、スーパーコンボの連続技の美しさに魅せられて、その魅力に取り付かれたように連続技神体となった人も多いと思う（私もその1人だ）。

今度のストゼロでは、前作よりもスーパーコンボの種類が増えている（1キャラ2～3個ずつある）し、しかもストックは最大3つまで溜められるという。

こいつは、もしかしたら、とんでもない連続技ができるのではないだろうか？

発売と同時に調べ始めて、なんとか今回記事にすることができた。

その苦労の結果がこれだー

キャンセル スーパーコンボ ストⅡXとの違い

ストⅡXでは、通常技をキャンセルしてスーパーコンボを出す場合、技を出してからスーパーコンボを入力していては、とてもじゃないがキャンセルが間に合わなかったが（一応超素早く入力すればキャンセルできたが、常人にはまずムリ）、今回（ストゼロ）では、キャンセルしたい技を出してからコマンド入力を開始しても、充分間に合うようになった。

なので、Xで出しにくかった、リュウの立ちアッパー→真空波動拳など（先行入力すると、波動拳が優先されて失敗しやすい）、他のコマンドと重複するスーパーコンボでも、急いで入力することにより、キャンセルができるようになったのである。

もちろん、ストⅡXのように、先行入力法によるキャンセルも可能である。

入力方法が以上のように、2通りあるため、技によってキャンセルをかけやすい入力方法を取ると良いだろう。



たとえば大パンチのボタンを押してから…



グルグルボンッ、ハイピカーッ。成功。



先行入力でも出ないこたないが…、

入力方法を使い分ける上での注意点

ここで1つ注意しておきたいのが、今回、スーパーコンボが2～3種類ずつあるがために、先行入力法を使ったときに、重複してしまうコマンドが多くなったこと。

例えば、リュウはジャンプ大パンチ中足真空波動を出す場合、Xと同じ入力方法（先行入力法）で出すことができる。

だが、ケンでジャンプ大パンチ中足昇龍裂破を出そうとした場合、先行入力法で出すと、神龍拳が出てしまう可能性があるワケだ（神龍拳のコマンドが、裂破と同じコマンドで、ボタンがキックボタンなのだ）。

この失敗をなくすには、中足払いを必ずレバー下の状態で出すか、もしくは、中足を出してからコマンド入力を開始するかの2択になる。

どちらが良いかは、まあ本人次第なので、やりやすいほうを取ってくれ。

入力法に関することはこのくらいにして、それではお待ちかねの連続技に移ろう。

リュウ　7HIT

●しゃがみアッパー→真空竜巻旋風脚→真空波動拳

ストゼロでは、スーパーコンボが3つまで溜められるので、スーパーコンボ2つを連続で使うことが可能だ。

そのことを利用した連続技がこれだ。真空竜巻から真空波動拳が、空中ヒットでつながる所がオイシイ。

普通に真空竜巻を当てたときも、端だったら真空波動を狙ってみよう。当たったときの、対戦相手のおどろく顔が目に浮かんでくるぞ。



しゃがみアッパーキャンセル…



真空龍巻旋風脚。浮いた相手に…、



ピカーン！しんくうーはどーけん！



ガスガスっと当たって7HITだ。

ケン　6HIT

●ジャンプ大キック→大足払い→昇龍裂破 or 神龍拳

ケンには、ジャンプ大パンチ昇龍裂破（L3）という、お手軽で減る連続技があるのだが、見せる連続技という点でこれを選んだ。

これは、大足払いから裂破が空中コンボになっている点が美しい。

入力は、通常入力（技を出してからキャンセル）で出さないと、神龍拳が出やすいので気をつけよう。



ジャンプ大キックから…



大足にキャンセルをかけて…



いくぜ！しょうりゅうれっぱぁ!! イカス。

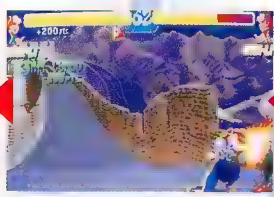
春麗　12HIT

●ジャンプ大キック→小足払い→しゃがみ中パンチ→千裂脚→覇山天昇脚

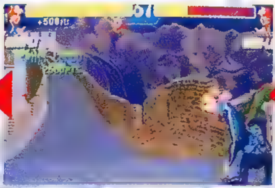
今回の目玉コンボがこれ。

なんといっても、画面端近くで千裂脚が入れば、次に覇山天昇脚が必ずつながってしまう点がおそろしい。


ジャンプ大キックから…


小足→しゃがみ中を目押しでつないで…、


キャンセルして千裂脚！


さらに、浮いてる相手にピカーッと…。


はざんってんしょうきゃく!!ビューティフル。

小足払いから中パンチのつなぎは、目押し（チェーン）コンボで、そこからキャンセルで千裂脚。入力は先行入力法がやりやすいぞ。

ローズ　4HIT

●大足払い→オーラソウルスパーク

さっきのケンの応用で、こんなのも当たる。位置は端で、大足払いを遠くから当てること。ジャンプなどからつなげば、もっとHIT数は上がると思う。


大足払いをキャンセルして…、

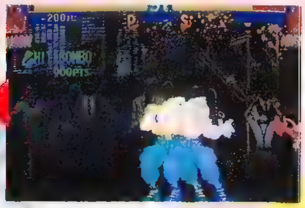

ソウルスパーク。これもイカス。

ナッシュ　11HIT

●ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ→小足払い→中足払い→クロスファイアブリッツ→サマーソルトジャスティス

これまた大目玉コンボ。ジャンプから中足までは目押しでつないで、中足をキャンセルしてクロスファイア〜硬直が解けたらすぐにサマー。これは春麗の応用だ。

中足のキャンセルは、通常入力でも先行入力でも余裕でかかる。慣れれば実践でもバリバリだ。


目押しで小小中足からキャンセルして…、


クロスファイアブリッツ(LVT)！さらに…


ジャスティスを決める！タイミング重要だ。

あなたの見つけたコンボ大募集だ!!

どうだったかな?空中でつながるコンボが意外に多かったでしょ?

まだまださがせばスゴイのがあるに違いない。キミの見つけたスーパーコンボを、私に教えてくれ！待ってるよ。

気絶から気絶へ
武神流即死コンボ

永久コンボといえば聞こえは悪いが、これはくらったあなたが悪いのだ。

多忙なハマー大先生の代筆珈琲　ふりーく

武神流の修行は厳しいのだ

ダッシュからの2択!? そうだな、やるしかない！って感じでガイを選んだキミ、この頃世間の厳しさに凍えてはいないかい?

首かりはHITしても反撃されるし、1HITしかしないとダメージは削り並、しゃがみ大キックも反撃を受けないように使うと、ダメージの少ないこと少ないこと。

ケンやローズが魅力的に見えてくると、かなり危険な状態だ。そんなキミに特効薬を送ろう。ワンチャンスから勝ちに持っていける連続技があったのだ、リュウケンには入らないなど、他キャラにならバッチリだぞ。

※リュウケンに入らないんじゃ意味ないないなんていわないでね。

首かりがポイント

最初にことわっておく。この連続技は画面端でないと入らない。うまく相手を追い込んでから狙おう。

●肘落とし→しゃがみ小キック→立ち中パンチ→立ち大パンチキャンセル首かり（全6HIT）

肘落としはジャンプ大キックでも良い。ようは跳び込みからの連続技なのだが、ポイントは首かりの部分にある。首かりを早く出しすぎてしまうと、1HITしかしない。首かりを昇りでも当てて、2HITにしないと相手は気絶しないぞ。ほんの少し疾駆けで進む必要があるのだ。とはいってもそれほど難しいことでもない。

この連続技で相手を気絶させたら、さらにこの連続技で気絶→気絶も可能だ。またこの連続技で気絶したということは、相手は画面端にいるはずなので、

●肘落とし→しゃがみ小キック→立ち中パンチ→しゃがみ大パンチキャンセル武神剛雷脚LEVEL3（全10HIT）

という連続技も入るぞ。11発技を出しているんだけど、武神剛雷脚の最初の1発目がすかって10発になるのだ。すかってはいるけど、もちろんつながるぞ。


相手を端に追い込んでから肘落とし


しゃがみ小キック


立ち中パンチ


立ち大パンチとつないで


キャンセル疾駆け


ちょっと疾駆けして(感覚的にはすぐ)、首かりを昇りであてる


首かりが2発入って相手はピヨピヨ。

ついにストZERO発売!!記念

ストリートファイターZERO 開発者が語る製作秘話

ZEROにも隠れキャラがいることが発覚。そこで、ゲ編集部は探りを入れるべく…
いや、開発インタビューを敢行すべく大阪へ突撃!!

インタビュアー：ケモリン-N,O&かっちん　構成：FRS-N,O

遠路はるばる行ってきました、大阪はカプコン本社。

今回、我々の応対をして下さったのは、いつも大阪に行ったとき毎回お世話になる船水さん。それにストZEROメインプログラマーの岡田さん。そして入社2年目でゲームバランスの調整に参加した伊津野さん。

それでは、さっそくお話をうかがいましょう。

「ZERO」の持つ意味…それは〝原点〟

(ゲ)…開発がスタートしたのはいつごろからですか?

(船)…昨年の11月ごろです。ちょうどヴァンパイア ハンターと重なっていたのでかけもちの時期もありました。

(ゲ)…ストZEROの企画は、どのような形で出てきたのですか?

(船)…早くストIIから脱却した格闘ゲームがつくりたいと。ヴァンパイアなども、その現れですが。そういえば、この企画が出る前から、もうすでにウワサになってるんですよ。「来年の秋にカプコンがストIIの新作を出す。タイトルは『スーパーストリートファイターIIゼット』。もう名前まで決まってるんですよ（笑）。

(ゲ)…ゼット!?XのつぎはZですか!?

(船)…そうです。だから、期待に応える意味でも「Z」ERO…というのはジョーダンですけどね。本当は、原点…、ストIIとしての、格闘ゲームとしての…など、さまざまな意味での原点に立ち返ってみよう、という考え方からきてるんですよ。また、ストーリー的には、ストリートファイター1・5といったあたりです。すべてをゼロにする、というわけではないのですが、プログラマーも違う人間が担当しています。

(ゲ)…なるほど…。では、そのZEROで苦労した点などは?

(岡)…そうですね、やはり、もとはストIIなわけですから、そのイメージや操作感を損なわないようにする点が大きかったですね。

(船)…その点、彼は初代ストIIでリュウ・ケン担当プログラマーだったので安心して任せられました。

(ゲ)…ところで、すでにファンの方からは、「この時点でスーパーコンボを持ってるなら、なんでストIIで使わないの?」なんてツッコミが来てますが。

(船)…当然、予想はしてましたよ、そういうツッコミは（笑）。今持っている技が使えなくなったりするのは変ですよね。ZEROは、もちろんストーリー上ではストIIの流れを汲んでいるのですが、早い話が異世界、つまりパラレルワールドと受けとって下さい。「こんなストIIがあったら…」的な。

(ゲ)…早くも話題となっている、春麗のニューコスチュームは…。

(船)…ええ、話には聞いていますよ。ん〜、一言で「ジャージ」といわれてしまうとナニですが…。デザイナーにはコンセプトがあって彼いわく「女性の新しい色気を追求した」といっています。ジャージに見えるかもしれませんが、あれは体にぴったりとフィットするスパッツのような素材だそうです。

(ゲ)…キャラはどのようにして決まったんですか?

(船)…まず主役級のリュウ、ケン。そしてみんなが好きな（笑）春麗。あと先ほどのパラレルワールド、といった意味でファイナルファイトからも引っぱってきました。

(ゲ)…それがコーディではなくてガイというのは…。

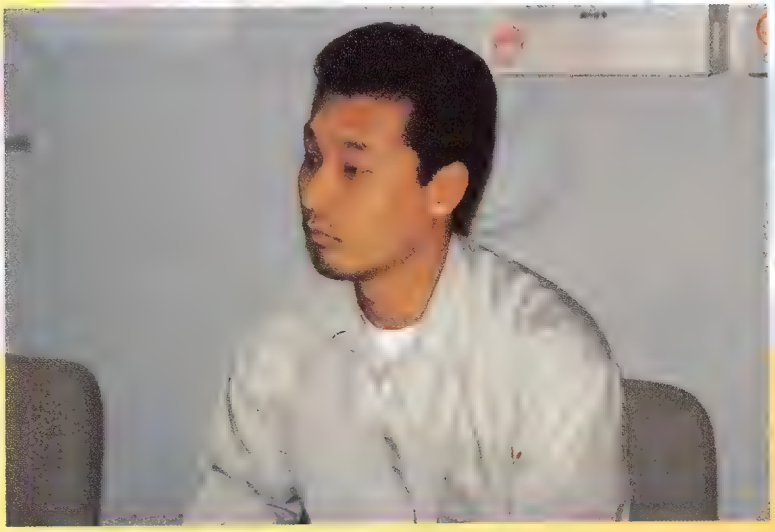
(船)…ファイナルのメインデザイナーのAKI-MANが、ガイにはすごい思い入れを持っているんです。「自分がリュウをつくるとしたら…」、そんな想いからガイは生まれたんです。それなので、まず最初に入れることは決めていましたね。

(ゲ)…やっぱり、ナッシュってエンディングでベガに殺されちゃうんですか?

(船)…あんまりしゃべっちゃうと面白くなくなっちゃうので少しだけ…。ナッシュは殺されるわけではありません。あくまで行方不明という感じでボカしてあります。プロフィールでも、「あのガイルの親友」とは明記してませんよね。こ



船水紀考　カプコンAM制作部企画制作課課長。主な代表作は『天地を喰らう』シリーズ・『ストII』シリーズ。



岡田成司　カプコンAM制作部ソフトウエア制作課上級主任。主な代表作は『マジックソード』『ストII』『エリプレ』。



伊津野英昭 カプコンAM制作部企画制作課。主な代表作は、『クイズアンドドラゴンズ』『クイズ殿様の野望2』。

れは、実はキャラ決めのとき、ガイルタイプのキャラがいなかったんです。それで軍人を入れよう、って話になって。これから、リュウに対するケンのように、ガイルに対してのナッシュ、というふうに成長してくれれば、と思っています。

(ゲ)…毎回苦労のあとのうかがえるオートガードに関してはどうですか?

(船)…まず根本的に、難しくなりすぎてしまった格闘ゲームについていけなくなってしまった人たちを呼び戻したい、という気持ちが強いんです。あと、途中からこのジャンルに入ってくる人たちも入りやすいように…。でも、マニュアルとの差を考えて強すぎないように、弱すぎないように…と調整するのは大変です。まだまだ課題の残る点も多いと思っています。

あと、オート、マニュアルにかかわらず、ヴァンパイアから派生したチェーン(目押し)コンボですが。これは、ハンターをつくるとき、いろいろな通常技がつぎつぎにつながるのが楽しかったのであぁしました。しかし、ZEROは開発段階でやってみたら…ストIIの場合はつまらなかったんです、なんでもつながるのが。そういうわけで技限定としました。

空中ガードにしても、せっかくプログラムしてもらったのに…。

(岡)…「空中ガード、やっぱりボツね」ですよ、いきなり!! で、少ししたら「やっぱ付けよう」って。私は何がきてもOKのようなプログラムを組んだんで、別にどうってことなかったですけど。

(船)…ホントか?

(岡)…え!?あ〜、いや、ちょっと内心ビクビクしてたかな(笑)。

(船)…でも、調整中は二転三転してたよねェ(←(編)注:かなり涼しそうな顔で岡田さんを見る)。

(岡)…ハハハ…(ニガ笑い)。



ついにグラフィック一新のストリートファイターZERO。開発陣の脳裏にはすでに次回作が…!?

まだまだ何かありそうだゾ!!

(ゲ)…ところで、某キャラのエンディングで聞いたことのない名の男が…。

(船)…あれですか、ん〜なんて説明しよう(笑)。…以前、ウチで出したCD付きストII画集を知ってますか?あれのサガットのところで、仁王立ちのサガットが血だらけの格闘家をつかんでるの、知りません?

(ゲ)…ああ〜!!アレだったんですか、なるほど!!

(船)…アレです(笑)。実は隠し要素はベガや豪鬼だけじゃないんですよ…。**あと、ZEROは出版物などのメディアで展開しているストIIを意識してつくってあります。特に、アニメ映画のストIIムービー**(編)注:船水さんのこのセリフ、よォく覚えておいて下さい読者の皆さん。その理由は後日発売の本誌で分かります)。感情移入しながら燃えてプレイしていただけると思いますよ。

(ゲ)…それではみなさん、ゲーメストの読者に向けて、最後に一言ずつお願いします。

(船)…私は、必殺技単体で攻めるプレイはキライなんです。そのこともあって、通常技をかなり強くしてみました。必殺技は間にかませるアクセントみたいにして、通常技で攻める。そんなプレイがやりやすいので、様々な技を駆使して闘って下さい。

(岡)…むろん、ストIIシリーズなわけですから、ストIIライクに闘うこともできるし、新しい道も探せるようなつくりを目指しましたので、いろいろな道を模索して楽しんで下さい。最後に「守るヒマがあるなら、攻めまくりなさい!!」これを読者の皆さんに送ります。

(伊)…ストIIエックス以降の格闘ゲームについていけないアナタ。是非ストZEROをお試し下さい。

(ゲ)…御三方、お忙しいところを本日はどうもありがとうございました。

(6月中旬大阪カプコン本社にて)

次号予告!

ZEROにはまだまだ謎が隠されている。次号では『13番目の男』の正体を発表するぞ!乞うご期待!



ストZEROとアニメ映画との関係とは…

鉄拳 基本概念

アディトシ

いよいよ今回から"鉄拳2"の本格的な記事を連載することになった。そこで、鉄拳1を前からアーケードはもちろんPS版でやり込んでいる人以外に、今作から鉄拳を始めようとする人のために、基本的な操作方法やゲーム性質をここに示していこうと思う。

コマンドの見かた 基礎操作

後に細かい所は説明していくが、とりあえずレバー操作から。

当然、前進は前に後進は後ろに入れる。ダッシュも行きたい方向にレバー2回だ。さらにガードもレバー後ろ引き。ジャンプはレバーを上に長く入れると大ジャンプ、短く入れると小ジャンプとなる。

次にボタン。鉄拳は従来の大・小（強・弱）という概念ではなく、左・右（L・R）で技に変化を持たせる仕組みだ。本誌では●をLP（●をLK）、●をRP（●をRK）と表記している。レバー表記のほうは⇨がその方向に短く➡が長い。つまり➡⇨●とあれば、ほとんどしゃがみ状態を確認してから、横に短く入れるとほぼ同時にRP（右パンチ）ボタンを押さなければならない。

また➡⇨・●となっていれば、レバーとボタンの間にニュートラル（レバー中立）にするということを表している。



風神拳はレバー操作に、ニュートラルを加えなければならない。



右足で攻撃する技はRKを押す。技の外見からもボタンが分かる。

通常投げもボタンで行い、LP LKの同時押しかRP RKの同時押しのレバー方向は不問。各キャラ必ず2つは常備されているぞ。

基本概念① 投げ技

鉄拳の投げ技は最近の格闘ゲームには珍しく、高威力かつ判定が強い。判定が強いというのはちょっと抽象的なので、具体的には"技の出かかりを吸うことができる"と言い換えておこう。

もう1つの特徴としては、相手が投げ間合いに入ってないときはもちろん、しゃがまれていても投げることができない。だから投げを回避したい場合、ただ技を出すだけでなくしゃがみ状態で技を出す、とセットで覚えておこう。

さらに、鉄拳の投げは必ずスカリポーズがあり、投げられないのにコマンドを入力してしまうと出てしまうのだ。



ポールの背後投げ。逆一本背負いといったところか…、

一応、攻撃力（威力は0）のある上段攻撃なのだが、出さないように注意すべきである。

この事柄はコマンド投げでも同様、しゃがみ状態は投げられる特殊な投げ…というのもないぞ。

ただしコマンド投げの中には、1度投げてから入力することによって関節を固めていくものもあり、鉄拳2からは卍固め、コブラツイスト、アキレスケン固め、ロメロスペシャルなど、使いようによって高威力を発揮する投げ技、それに当て身まであって実に多彩に用意されている。

基本概念② 上・中・下段攻撃とガード

鉄拳のガードは2種類、立ちガードかしゃがみガードだ。しかし攻撃は上段攻撃・中段攻撃・下段攻撃と3種類ある。

上段攻撃とはしゃがんでいる相手に当たらない攻撃を指し、当然防御の際はしゃがみか立ち、どちらでもガード可。

中段攻撃とはしゃがんでいると当たる攻撃で、立ちガードのみで防御。下段攻撃とは立っているとくらってしまう、しゃがみガードのみ可能な攻撃だ。

ところで最初にガードはレバー後ろ引きと書いたが、現在の開発バージョンでは、何とレバーニュートラルでガードが可能。つまりレバーから手を離していれば勝手に立ちガードしてくれ、真下に入れればしゃがみガードしてくれるわけだ。まぁ、まだ開発中だから本決まりではないと思うがもし決まったら、通常の後ろ引きのガードと何らか差別化され、奥の深い攻防が楽しめそうだ。



特に鉄拳は下段から中段…ガードを揺さぶる技が多い。

基本概念③ ダウン時の攻防

ダウン時と一言で言っても、ダウンさせた側とダウンさせられた側の2種類がある。先に、ダウンさせた側からの基

レバーを長く入れる➡
レバーを短く入れる⇨
レバーニュートラル⊡
同時押し＋

カズヤは謎の失踪を遂げた…？

鉄拳2 TEKKEN2™

全キャラのインスト技を公開。そして初心者のための鉄拳講座も、ここに開講！

担当：チームエスパー魔美

本行動から説明していこう。
鉄拳にはダウン状態の相手に加える、いわゆるダウン攻撃というものが各キャラに大と小の2種類がある。大は⬆＋RP、小は⇧＋RP。当然、大のほうが隙がでかくて威力が高い。小はその逆というわけだ（ホーミング性能有り）。
この2つの使い分けは、ダウンさせた技の硬直時間、ダメージによるダウン時間などから考え、入るなら大のほうがもちろん良い。
前作、鉄拳1ではこのダウン攻撃を入れた後、ほとんど距離が開かずにいたため、その後も攻め続けることができたが、2では距離が開くように変更されたのだ。ゆえに今作でダウン攻撃を入れることは"安定した攻撃"と形容できるだろう。
別に⬆＋RPでなくても、大抵の下段攻撃ならばダウン攻撃と成り得る。代表的な例としては、しゃがみLKがかなり安定したダウン攻撃となるぞ。
規定のダウン攻撃でなくても入るということは、要するにダウン～起き上がりまでの間、無敵時間は存在しない。この事実こそ鉄拳の最大の特徴なのだ。
これらを受けて、次にダウンさせられた側の基本行動を考えていこう。
ダウンさせられた側というのは、原則的に不利な状況に立たされていることは言うまでもない。が、攻撃はできる。そしてその攻撃を"起き上がり技"と呼ぶ。
鉄拳はこの起き上がり技が実に豊富なゲームだが、実用性は前作から言わせてもらうと高くはない。自分がもう立ち上がれるのに、うまく技を重ねられると、どんな起き上がり技を出そうとも勝てないからで、一方的不利な状況を打開してくれないのだ。
だから起き上がるよりも寝てることが、ベストの回避方法となることが多い。
言い忘れたが、起き上がり技の出し方は、ダウン中にキックボタンを押すだけで良い。レバーをニュートラルにしていれば上段、下に入れていれば下段技が出せるぞ。
無理して起き上がり技を出さなくても、レバーを前に入れれば前転、後ろに入れれば後転のみもでき、2からはパンチボタン同時押しで横転もできるようだ。もちろん、これら回転系と起き上がり技の併用も可能。
具体的な技や性質は、まだゲームができていないので、次号以降から詳しく説明していくつもりだ。


前作まで、このダウン攻撃の後は密着状態だったが…、


今作からは離れるようになり、起き攻めが難しくなった。

基本概念④ ひるみ技

鉄拳独特の、ガードさせたら相手を一瞬行動不能に陥れる技、それを"ひるみ技"と言う。この技がどういう技かというのは各キャラによって違い、そのひるみ状態中に技が入るかどうかも技や各キャラによって違う。ただ、対戦する上で重要なものであることも確かで、各キャラのどの技がひるみ技かをチェックしておく必要がある。
相手の起き上がりに重ねたりしていくとかなり有効で、ニーナなんかはそれに頼るところが大きい。


ひるみ中に技が入るかどうかは、技の硬直や性能によって変わる。

基本概念⑤ 通常技特性

通常技（コマンドにない技）はレバーの方法や、キャラの状態によって外見・性質が変化するものが多い。
だが鉄拳をやる上で最重要視すべき技は⇧RP（自分1P、中段）。ほとんどのキャラがこの操作でアッパーを出すはずだ。
このアッパーが重要視される理由は、相手がどんな状態にあるにもかかわらず、当たれば必ず浮くから。浮いている間は、もちろん追い打ちが入って大ダメージを与えることが可能である。よってどんなキャラであろうと、この事実は必ず覚えておかなければならない。
そして、これを必勝パターンに組み込んでいるのがヨシミツ。浮かして卍葛を1発ずつ3～4回入れて、立ちLKで締めると、かなり強力だ。


横転の決定的瞬間だ。カーペットの上をゴロン…。

ハァ～後は好きにして。ここから技も出せるぞ。


基本概念⑥ 必殺技特性

今号はインストカードに載っている必殺技のみを公開しているが、鉄拳の必殺技数は実に膨大だ。そして全体的に見ても、威力は高めに設定されている。
だったらガードされたら反撃を受ける…ということが実は少ない。
これも鉄拳の特徴の一つというわけで、自然に必殺主体のゲームになってくる。
それはいいが、ではガードしても確実な反撃法がないのなら、どうやって立場を逆転させればいいのか？
そう、最強の防御法はすかすことなのだ。必殺技が鼻先で止まるように距離を保ち、投げる。間合いも広いのでダッシュはほとんど不要である。
ただ、こればかりを狙ってお互い距離をとり続け、待ちまくったらゲームは進まない。
できるだけそういったことがないよう、相手を押さえ込める攻撃バリエーションを身につけて鉄拳を楽しんでほしい。メストの対戦攻略の原点もそこにあるからね。

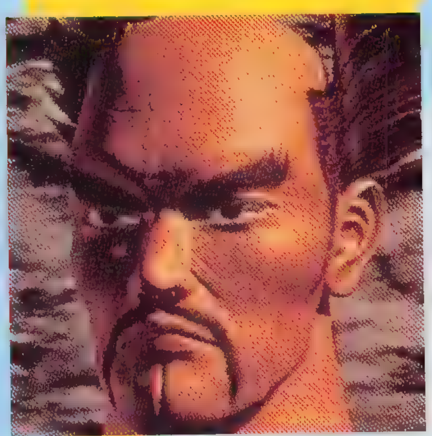

とにかく必殺技を中心に、攻撃的に戦え！

三島平八

パワー、テクニックがカズヤの上をいって弱いわけがない！鬼神拳で浮かせたら崩拳だぁ〜

担当：アディオスToshi

三島平八（みしまへいはち HEIHACHI MISHIMA）
キャッチコピー：鉄拳王
国籍：おらく日本
格闘スタイル：三島流喧嘩空手
年齢、身長、体重、血液型：54歳、180cm、82kg、B型
仕事：修業
趣味：下駄収集
好きなもの：世界平和



HEIHACHI MISHIMA

三島平八のキャラ性能について、現時点で多く語る必要はないだろう。前号でもお伝えしたとおり、PS版での大まかな性能はそのまま受け継がれているのだ。

もしかしたら鬼神拳、崩拳といった強力な必殺技は隙が大きくなってると思ったのだが、ガードされても反撃は受けず、相変わらず主戦武器として使用頻度は高くなるぞ。

それはつまり鬼神拳（風神拳）で相手を浮かし、強力な空中コンボを狙う往年？の必殺パターンが健在ということだ。



今回もしゃがみダッシュはできる。風神拳か奈落払いか…。

●閃光烈拳

おなじみP連打系。最初2発は上段だが、3発目は中段。当たれば相手が転ぶ点がいい。相手のわずかな隙を確認したら叩き込む、返し技（投げ以外）として重宝する。

●風神拳

カズヤの代名詞とも言える必殺技だが、父親の平八が持っていても不思議ではない。

外見は踏み込みアッパーといったところだが、威力が高く、当たった相手は浮く。そこに空中コンボを入れていくことが可能。もちろん中段技。



三島家の代名詞、風神拳。今回も強いっス。

●奈落払い

下段技と言えばこれ。カズヤと違う点は3発連続で出せる点で、レバーをニュートラルにすれば続けてネリチャギが（中段）が出てくれる。

レバー操作は風神拳とほぼ同じだから、ボタン1つで下段と中段の2択を相手に迫れるぞ。



カズヤとは一味も二味も違う下段技、奈落払い。

●鬼神拳

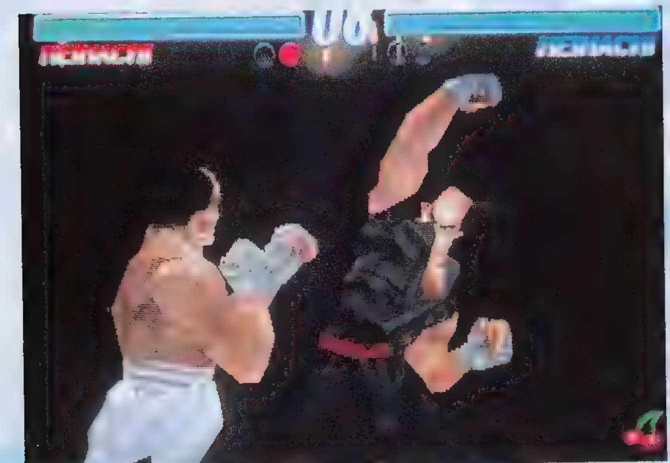
鉄拳1にはなかったが、PS版からついた平八版風神拳。効力はほぼ同じだが、浮く高さが鬼神拳のほうが高い。それによって空中コンボの入れやすさ、入る技の種類が違ってくるぞ。



最も多用するダウン攻撃、破砕蹴。今回もお世話になります。

●破砕蹴

ほぼダウン攻撃専用技（中段）。いわゆる浴びせ蹴りだが、出した後ダウン状態になるため、次にクロスチョップで攻め立てる…というのが前作の黄金パターンだが、起き上がりやひるみ状態の変化などから、前作ほど有効ではなくなった。



平八とは…鬼神拳に尽きる、てか？マジで強いよ、この技。

●無双連拳

旧名ダブルアッパー。風神拳と同じく中段の浮かせ技。空中コンボにも活用される技で、無双連拳×2・風神拳、風神拳・無双連拳・風神拳などが代表的。

●裏旋空刃脚

これもPS版からついた空中2段蹴り。出すまでの隙は大きいものの、1発入れば自動的に2段になってオイシイ。ガードされたら1発しか出ないが、なんとひるみ状態にもっていける。相手の起き上がりに重ねるのが、有効な使い方となりそうだ。



見よ！ガードさせてもひるみ状態だ。コマンドも簡単。

●超ぱちき

文字通りぱちきをくらわすコマンド投げ。これを使うなら金剛落とし（RP＋RK）を使ったほうがいい。

新技の追加に期待！

ここに紹介した技以外にもPS版にあった技は、性質、コマンド共に健在だ。しかしこれから新技も追加されるだろうし、既にできているが公開できないものもある。ゆえにPS版の平八が鉄拳2の平八の正体とは思わないほうがいいぞ。

閃光烈拳（せんこうれつけん）		破砕 蹴（はさいしゅう）	⇨⇗
風神拳（ふうじんけん）	⇨・⇩⇘	無双連拳（むそうれんけん）(旧名・ダブルアッパー)	⇘
奈落払い（ならくばらい）	⇨・⇩⬊	裏旋空刃 脚（りせんくうじんきゃく）	⇗
鬼神拳（きじんけん）	⇨⇨	超ぱちき（ちょう）	接近して⇨⇨

プロフェッショナルに学べ
攻略の鉄人降臨

ポール・フェニックス

前作でもすべてを兼ね備えた実力キャラだったポール。さらに修業を積み、鉄拳2に帰ってきたぞ！

担当：GYU

PAUL PHOENIX（ポール・フェニックス）
キャッチコピー：熱血格闘家
国籍：アメリカ
格闘スタイル：柔道をベースとした総合格闘技
年齢、身長、体重、血液型：27歳、187cm、81kg、O型
仕事：無職（金がなくなると用心棒もしくはストリートファイトで稼ぐ）
趣味：オートバイ
好きなもの：ピザ



PAUL PHOENIX

見た感じ異色キャラが多い鉄拳の中でも最も格闘家らしいキャラクター、ポール。柔道をベースに色々な格闘技を取り入れた武芸百般のナイスガイだ。

前作では一撃必殺の"崩拳"や強力な連携技"落葉"などを中心にトップクラスの強さを誇っていたが鉄拳2ではどのように成長したのだろう？とりあえず今回は「修業好き」と呼ばれる彼の修業の成果をじっくり見てみよう！

インストはどれも超強力

●葉桜鉄騎

葉桜とはしゃがみ状態から深く踏み込みつつ、肘打ちを出す技である。しゃがみ状態からしか出せないが中段攻撃であるため、足払いとの2択を迫れば十分強力な技である。

さて、この葉桜鉄騎とは前作では単発技であった葉桜からさらに踏み込み、下から手を振り上げつつ追い打ちをかける技。ちなみに2発目の技は下段攻撃。つまり相手は立ち状態で葉桜をガードした後にすぐさましゃがんで下段ガードしないと防ぐことができないという強力な連携である。この技のもう一つの特徴としては2発目の技がダウンしている相手にヒットすることが挙げられる。遠距離でダウンした相手にダウン攻撃として使っても有効だろう。



前作では単発技だった葉桜から…、



さらに下段攻撃を出す。

●瓦割り落葉

瓦割りとは上から拳を叩きつける技で中段攻撃であるため、しゃがんだ相手に非常に有効な技である。前作ではこの瓦割りからの連携技として"瓦割り崩拳"という技があった（もちろん鉄拳2でも健在！）。この瓦割り崩拳は中段・中段という単純な連携だが、瓦割りがカウンターでヒットすれば連続技になるため重要な技であった。

瓦割り落葉とは読んで字の如く瓦割りから下段・中段攻撃の落葉を繰り出す連携技である。この技はたとえ瓦割りがカウンターでヒットしようと落葉には連続技としてつながることはない。しかし、スピードがあるので瓦割り崩拳と2択攻撃として使い分ければ超強力な技と言える。



瓦割りから崩拳と見せかけて…、



落葉。下段→中段だ！

●葉桜崩拳

これも葉桜からの連携技。ただでさえ瓦割り崩拳という強力な技があるのに、これ以上こんな技があるとはポール、恐るべし。この技は中段→中段という連携なので、葉桜鉄騎とでこれまたキツイ2択を迫ることができる。どちらもスピードが異様に速いので見切ることはかなり難しいハズだ！



使いやすく、性能もいい疾風。



葉桜から…、



崩拳というゴージャスな技。

●疾風

これはまったくの新技である。前に深く踏み込みつつ肘打ちを入れる技で葉桜に非常に良く似た技である。この技は崩拳や葉桜と同じように中段攻撃で入力が⇨➡RPと簡単であるために使い勝手がよさそうである。

ここまでで紹介したインスト技以外にも前作からの継承技はもちろん、背後投げや当て身技がどうやら存在するらしい。鉄拳2で勝ちを狙うならポールを選ぶしかない！

葉桜鉄騎（はざくらてっき）	⬇⇘ RP・RP
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	⇩＋LP・RK・RP
葉桜崩拳（はざくらぼんけん）	⬇⇘ RP・LP
※落葉、崩拳、三宝龍、あびせ蹴りのコマンドは前作同様	

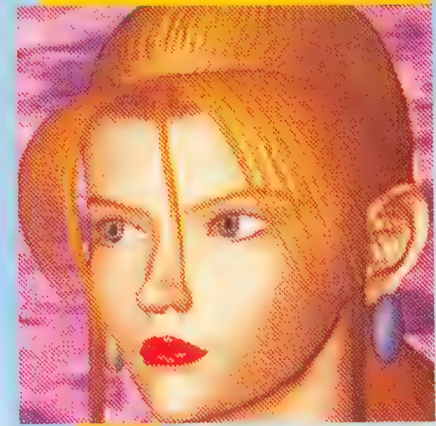
危険?な1Pカラーで再登場!

ニーナ・ウィリアムズ

素早く繰り出されるパンチと数多くのコンボが魅力のキャラ。

担当：かっちん

NINA WILLIAMS（ニーナ・ウィリアムズ）
キャッチコピー：サイレント・アサシン
国籍：アイルランド
格闘スタイル：骨法、合気道をベースとした暗殺格闘術
年齢、身長、体重、血液型：22歳、161cm、49kg、A型
仕事：暗殺
趣味：旅行
好きなもの：トム（アニメ「トムとジェリー」の）、ミルクティー、スコッチ



NINA WILLIAMS

インストには新技も登場

ついにお目見えする鉄拳2。前作で登場していたニーナだが続編でも登場してくれるので安心してくれ（ニーナファンのみ?）。

開発の進行具合は、60%くらいとのことだが基本的なことは変わっておらず、パンチのスピードが速く、コンボ系の技が多く見られるところはいかにもニーナらしい。

ただ、前作で連続技だったダブルスマッシュやトリプルスマッシュのRPからRKが、相手のレバー方向後ろでつながらないなどの制約がついており、ちょっと苦しいか。

もちろん、完成時にはどのようになっているかわからない。発売を待とう。



鉄拳2でのニーナは、どのようなキャラに変わるのか?

●フラッシュコンボ

中段攻撃の蹴りから始まる3段攻撃。それほど多用する技ではないが、ときおり使用すると効果的。

立ちガードされても反撃はうけないので、ガンガン押していこう。

●ラピッドキックコンボ

中・上・上・上段攻撃のコンボ。前作では、密着していないと連続にならなかったが今回はつながりやすくなっている。

最後の蹴りがヒットすれば相手はダウンしてくれるので有効に使っていこう。

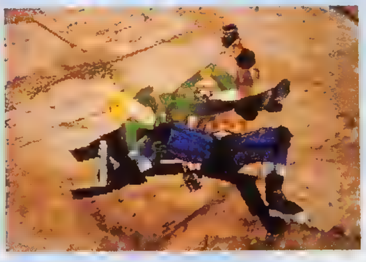


素早いハンティングキックコンボ。今回も強いぞ。

●ハンティングキックコンボ

前作と同じと思ってくれればいい。軽く前にジャンプしながらの蹴りから、下段・上段の蹴りが繰り出される。

相手に慣れてこられると反撃を受けやすい技だが、上下の揺さぶりは有効なコンビネーションになるぞ。



背後から投げることもできる。関節技になってる。

●双掌破

相変わらずの威力と強い攻撃判定を持つ技。中段攻撃。最低でもガードさせておくことが重要。スカると簡単に投げられてしまう。



ボーンカッターも健在。前作の技はすべてありそう。

●ジェイルクラッシュ

ここからが期待の新技。まだまだ未知数だが、その可能性を探ってみよう。

上・上・下・上段の攻撃。最後の3、4発目は、ハンティングキックコンボの2、3発目と同じ技が出される。3発目の下段攻撃がキーとなっているので、ここが当てられるかどうかが重要。



ニーナといえば蹴り技。豪快に決めろ!

●ニールエッジコンボ

ワンツーパンチからの昇り蹴り。レバーの方向によって後ろジャンプ（⇖）と前ジャンプ（⇗）も可能になっている。現段階では、前にジャンプすれば連続攻撃になる相手も存在する。

また、空中コンボに組み込んでいけば強力そうなのだがどうだろうか。



ニールエッジコンボの最後の蹴りがこれ。

●連続双掌破

ワンツーパンチからの双掌破。連続攻撃にはならないが、双掌破が中段攻撃なので、ワンツーのあとにしゃがむ相手には有効。多用しそうな技のひとつ。



連撃双掌破は使える連携技になりそうだ。

今後はどうなる?

以上が開発段階ではあるが現在のニーナ。ちなみにニールキックは、遠間からガードさせないとLKが入らないなどの制約はあるが、性能は相変わらず良い。

ほかに、抱え込み肘打ちが前ダッシュしてから技が入ったり、掌握からの派生技は前作のように威力が高い。扱いやすいキャラになってくれそうなので、前作を知らない読者でも使ってみてはいかがか。

		新技	
ラピッドキックコンボ	⇙＋LK・LK・LK・RK	ジェイルクラッシュ	LP・RP・⬇・LK・RK
ハンティングキックコンボ	⇖＋RK・LK・RK	ニールエッジコンボ	LP・RP・⇧＋LK
フラッシュコンボ	⇙＋LK・LP・RP	連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	LP・RP➡LP＋RP
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨LP＋RP		

アチャー！鉄拳といえばこの人！

マーシャル・ロウ

サマーにつながる連続技が増え、必殺技の使い方に厚みが出そうだ！

担当：実は対戦格ゲーマニア？ するする

MARSHALL LAW（マーシャル・ロウ）
キャッチコピー：伝説の龍再び
国籍：アメリカ
格闘スタイル：マーシャルアーツ
年齢、身長、体重、血液型：27歳、179cm、69kg、B型
仕事：中華料理店勤務のかたわら拳法道場の師範代をつとめる
趣味：釣り
好きなもの：お金



MARSHALL LAW

鉄拳といえば彼だ！

ロウがこのゲームの主人公でないのはなぜ?と思うほど「鉄拳」という言葉が似合うキャラクターがほかにいるだろうか。

ロウを使うファンとしては主役でないのが残念だがそれはそれ。ゲームの中で存在感をアピールできれば、おのずと鉄拳のイメージはロウのものに!なんて考えつつ、今回のロウを見ていきたい。

すでにジークンドーの使い手として完成型にあるロウにとって、現段階において新しい技は作られていない。

その中で進化するとすれば、いかに技をつないでいくか、それを一連の動き、技として認識し、入力方法を変えていくかである。

ロウの攻撃の主体である左連拳からのつなぎ。この形は今回も変わらないようだ。

これのほかにはコンボ系の技、ワンツーもののみしか連続技が存在しなかったロウに、今回、基本技から大技へつながる系の連続技が加わることになった(これが新技ー)。

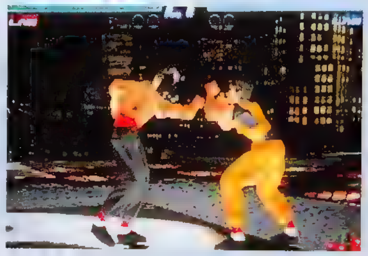
前作での大技へつなぐ連続技は、入力が複雑になる上、スキができる欠点があったため、そう使うことはなかったが、今回それが一つになることでロウの攻撃パターンに厚みが出てきそうだ。

それではまずはインストラクションカードにある必殺技(新技も含む)を紹介していこう。

●ドラゴンナックルコンボ

左連拳からつなぐ要となる連続技はやはりこれ。

ガードされるされないにかかわらずに入力していき、後の展開を考えていくといいだろう。



左連拳とこのドラゴンナックルはロウの基本だ。

●スピンキックコンボ

足技で一番お手軽で、なおかつ転倒させられる連続技。

これもまた攻撃の中心となる技だが、すべて上段への攻撃なので、考えて使わないといけないだろう。



キック系ではこれが基本となる。上段以外への使い方も重要。

●ドラゴンロー

前の入力に比べ、その方法がはっきりしたようだ。

しゃがみ途中からのボタン入力であったものが、少し余裕ができ、レバー下入れから入力というものになった。



とりあえず下段へというのに最適。上下の使い分けに有効。

●ドラゴンサマー

前作にあったサマーはこのドラゴンサマーのみ。

基本的には同じだが、相変わらずつながりは長い。



これを待たれるとちょっと危険。前作で慣れているしね。

●ダブルサマーソルト

新技その1。

なんとサマーのあとにもう1発サマーが出る大技の連続技。追い打ち系としてはかなり使えるものといっていい。



浮かせれば大逆転も可能だ。

●シットスピンサマー

新技その2。

しゃがんだ状態から下段へ蹴りを出してからサマーにつながる連続技。

しゃがみからの攻撃にこれで厚みがでてくると面白くなるのでは。

浮かせられれば使いたいのがこれ。一番の目玉といっていい。



一度しゃがんだ状態から技を出し、サマーへつながる。

●ドラゴンテイル

新技その3。

ロウに相手の足もとを刈る技ができた。不意に転ばせることがこれで可能になる!

またダウンした相手にこれで追い打ちも可能。その辺りがやや弱かったロウにとって、とてもうれしい追加技だ。



いきなり倒せる技が加わった。下段攻撃なのがうれしい。

技	コマンド	新技	コマンド
ドラゴンナックルコンボ	➡	ダブルサマーソルト	
スピンキックコンボ		シットスピンサマー	⬇
ドラゴンロー	⇩＋	ドラゴンテイル	⇦
ドラゴンサマー	⇧＋		

キング

みなし子のためのちびっこハウス（孤児院）設立を再びめざし、今回もキングは大暴れ!?

担当：MVP

KING（キング）
キャッチコピー：野獣神父
国籍：メキシコ
格闘スタイル：レスリング
年齢、身長、体重、血液型：32歳、190cm、95kg、A型
仕事：プロレスラーだが本職は神父
趣味：子供たちの笑顔を見ること
好きなもの：ジャガー（動物）



KING

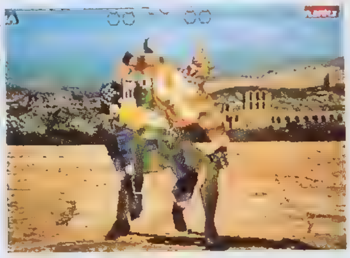
神父であるが、プロレスラーでもあるキング

キングは前大会と同じ目標である「孤児院の設立」を実現させるために今回も出場した。何と心洗われる物語であろうかー

では大会出場理由が明らかになったところで、キングの大まかな特徴を前作と比較しながら説明しよう。

まず、基本的投げ技が多彩な投げキャラであるのは前と変わらないようだ。今の段階では背後投げが2種類追加されている。どちらも「これこそプロレス」という非常にかっこいいが決める状況は少なそうな技で、とても残念である。

打撃技はというと、これも前作との変更点はほぼなさそうだが一つだけ目立って変わった技があった。それはスマッシュアッパーとダイナマイトアッパーである。変更点の詳細は…次の必殺技の紹介を読もう。



コブラが決まった!!



卍固めにいくぞ。



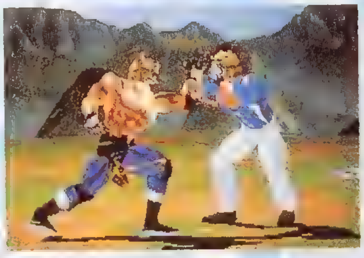
深く決まって痛そーだ。

今の段階で紹介できる必殺技はちょっと少なめの4つである。では一つずつ見ていきますかー

●スマッシュアッパー

さきほども述べたが、この技は前作とはかなり変わってしまった。

どこらへんが変わったのかというと、「浮かねーー」ということである。技のグラフィックなどは変化していないのだが、相手を浮かすことができなくなってしまった。この技が当たると相手は吹っ飛んでいくのである。それによって空中での連続攻撃ができなくなってしまった。でも結局相手は転ぶので使い方は前作とは変わらないだろう。ちなみにダイナマイトアッパーは前作と一緒なので安心してくれい！



うなれスマッシュアッパー。

●ドロップキック

前作との変更点はコマンドが易しくなったということぐらいである。ボタン2つのみで出るようになった。それだけである。



ドロップキックで奇襲攻撃。

●アリキック

前作では結構使える技であったが、今回は少し弱体化している。それはカウンターで当たった時に表面化する。前作は5回連続攻撃になったが、今回は3回までとなってしまった。通常の状態で3発出してしまうとスキが超デカイところは前作と一緒である。



今回はちょっと弱体化したけどまだいけるー。



超かっこいい!!でもそんなにダメージはない。

●フランケンシュタイナー

基本的に投げ技はすべて受け継がれている。キングは今回も投げ間合いが広そうで投げ易いキャラであるようだ。

現段階で紹介できるのは以上の4つである。他のキャラよりもちょっと少ないが、まだまだ開発段階、新しい技がどんどん追加されることだろう。

ドロップキック	[ボタン]
スマッシュアッパー	⇨⇨[ボタン]
アリキック	⬇⇦[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]
フランケンシュタイナー	⇦＋[ボタン]

プロフェッショナルに学べ 攻略の鉄人降臨

IRONMAN IRON

新たなる技を秘めて帰って来た!

JACK-2

ん!? 2なのか?と思うかも知れないが、このサイボーグの強さは本物だぜ!!

担当:キャサ夫ー2

JACK (ジャック)
キャッチコピー:超殺戮兵器
国籍:ロシア
格闘スタイル:力まかせ
年齢、身長、体重、血液型:5歳、235cm、188kg、プルトニウム
仕事:普段はスクラップ工場で働いているが、じつはロシアが秘密裏に開発した殺人ロボット
趣味:自らのオーバーホール
好きなもの:秋葉原のパーツセンター



JACK

JACKと言えば

"鉄拳のジャック"と言えばやはり図体のデカさと、その体から繰り出す凄まじいパワー。それがジャックの持ち味なのだが、鉄拳2でもそれは健在で、さらに"2"では美男子になって帰って来た。

ジャックは前作、投げ、打撃の両方とも最強と言われた程強かったが"2"になっても同様でさらに新しい必殺技、投げ技も加わりよりパワーアップしたのだ。

それでは今までの必殺技プラス新たなる必殺技を紹介しよう。

継承技紹介

●**マシンガンナックル**

継承技の1つはこのマシンガンナックルだが、基本的に変更されたところはなく、1と同様にボディブローを3発出してからとてつもない正拳を出す技。

最初のボディブローは出が遅いのだが、そのあとの正拳は出が早い。そのためにフェイント技として使えるかも?

●**メガトンパンチ**

ジャック最強の技と言われていたこの技なのだが、先ほどのマシンガンナックルの最後のパンチがこれ。

とても攻撃力が高く、技のスピードも速い。カウンターでヒットすれば相手の体力の半分は奪える優れ物だ。

鉄拳2でも基本となる攻撃の1つであろう。



2でも使える強力な技。

●**ワイルドスイング**

昔から子供のケンカみたいな技と言われているこの技、実際に見ればわかると思うが大きな両手を交互にブンブンと振り回して攻撃するのである。

もともと体が大きいために威力も強く、当たれば4分の1くらいのダメージを与えられる。技の出のスピードも速いのでかなり使える。

●**パワーシザース**

両手で相手の体を強い力でカニバサミしてしまう技。

恐らくジャックの持つ技の中でも1~2番目くらい技の出が速い技でもある。

おまたせ新必殺技紹介

●**メルトダウン**

まずはこの技だが、パワーシザース(中段攻撃)の下段攻撃バージョンなのだ。

ちなみに攻撃力、技のスピードともに優れているので中段と下段の2択攻めに超使えそうだぞ。



2択攻撃が超有効。

●**カタパルトスルー**

新技2つ目紹介はなんと投げ技だ。ジャックは今までも強い投げが幾つかあったがさらに新しい技が加わった。

この投げ技は入力が簡単で入力が終わるとスッと近づいて相手を宙高くにほうり投げるのである。

うまくやれば落ちてくる所に大ダメージを与えることも可能。



相手をつかんで。



高い高いッ!!

●**ブラボーナックル**

こちらの技は打撃技なのだが両手を合わせてしゃがみこんでからいきおいよく跳ね上がる攻撃。

攻撃するときの型が平八の風神拳に似ているので見るとおもしろいぞ。技の使い方は未知数だ。



まるでバレーボールをやっているかのようだ。

●**メガトンスィープ**

メガトンパンチ(中段攻撃)の下段バージョンがこの技。

技の最初のモーションがメガトンと同じで、そこからすぐに下段パンチを出すのだ。

攻撃力も高く、技の出も速いので2択攻撃として使える。



下段もいけるぜ!!

メガトンパンチ	⇦⇧⇩⬁ + RP	**新技**	
パワーシザース	➡ + LP+RP	ブラボーナックル	⇩+LP+RP
マシンガンナックル	⬁ LP RP LP ⬁ RP	メガトンスィープ	⇦⇧⇩⬁ + LP
ワイルドスイング	⬇⇨ LP RP LP RP ...	カタパルトスルー	接近して⬊ + RP+RK
		メルトダウン	⬇ + LP+RP

2Pカラーはアフリカン？

ミシェール・チャン

華麗な連携技がウリのミシェール。
今回はインスト技を詳しく紹介

担当 GYU

MICHELLE CHANG(ミシェール・チャン)
キャッチコピー：放浪の女拳士
国籍：アメリカ
格闘スタイル：各種拳法
年齢、身長、体重、血液型：20歳、153cm、53kg、B型
仕事：狩り
趣味：狩り
好きなもの：バッファロー



前作では女性キャラということもあって一撃必殺というよりは連携を駆使した闘いが持ち味だったミシェール。鉄拳2ではどのようなキャラに変化したのか？今回は必殺技を中心にミシェールの特徴を見ていこう！

インスト技は4つ

●通天砲

ミシェールの主力武器ともいえる通天砲は鉄拳2でも健在。

基本的に通天砲の入力はLP×3（連打）であるが、これだとどうしても一発目に上段の通常のLPが出てしまう。しかも一度通天砲が出てしまうと途中で止めることができない。

しかしレバーを⇦に入力してからLPを押すと最初から通天砲（中段）を出すことができるのだ。さらにこの場合なら途中で通天砲を止めることができるぞ！通天砲を出すなら⇦LP×2のほうを使おう。



通天砲。⇦LPで入力するとベター！

●前掃十字把

ミシェールの攻めの軸になる前掃腿。前作と同じように上・中段攻撃に潰されやすいという欠点を持っているが、欠かせない技の一つである。鉄拳2でも前作と同じように立ちRKからキャンセルして出すことができるのでうまく使っていこう。

ちなみに前掃腿から派生する連携には3種類あって上段の前掃連腿と中段の前掃十字把、下段の前掃扇腿となっている。基本は中・下段の2つ。

ではインスト技の前掃十字把について説明しよう。

この技は下段の前掃腿から中段の十字把につなぐ技と説明した。ここがポイント。たとえ連続技でなくとも下段攻撃の前掃扇腿と使い分ければ2択攻撃になるため、非常に使える技であるといえる。



下段の前掃腿から…、



中段の十字把。前掃扇腿とうまく使い分けよう。

また鉄拳2では前掃腿をくらった後にオートガードで十字把をガードしようとしてもガードできない。相手は意識して前掃腿の後の攻撃を見極めないとガードできないのだ。

ただし十字把をガードされた後は投げられるという欠点もあることを付け加えておこう。

●突双掌

中段攻撃の突双掌。この技は当てればダウン、ガードされても相手はよろけるため反撃を受けないというスグレモノな技である。絶対にスカされないように出そう。

さて突双掌でよろけさせた後は投げと中段攻撃で2択を迫ることを薦める。これだけでも相手にとってかなり嫌な攻撃だろう。また近い距離で相手がよろけたならRPが無条件に入り、相手をダウンさせることができる。追い打ちも可能だぞ！



近距離の突双掌でよろければ…、



RPが入る。重要！

●蒼空砲

しゃがみ状態から立ち状態に移行する間にRKを押すことで出すことができる蒼空砲。技の出が速く、当たりも強い頼れる技である。この技がヒットすれば相手は必ずダウンするので前掃腿などで追い打ちをかけよう。ガードされても反撃を受けることはないので常に攻撃の流れに加えていくことを薦める。

以上がミシェールのインスト技。これらは前作からの継承技だが、鉄拳2のミシェールには他にも色々な技が隠されている。もちろん次号から詳しく説明していくつもりだ！



蒼空砲。ミシェール技の中でも出の速さと当たりの強さは本物！

通天砲	LP LP LP
前掃十字把	⇩＋RK LP
突双掌	⇨⇨LP+RP
蒼空砲	立ち上がり途中RK

変態路線まっしぐら!!
吉光

さらに変になった吉光。
だが、見かけとは裏腹に、
強い技をひっさげて帰って来たぞ!!

担当：M.I

吉光（ヨシミツ　YOSHIMITSU）
キャッチコピー：からくり宇宙忍者
国籍：なし（元日本）
格闘スタイル：卍忍術
年齢、身長、体重、血液型：？歳、178cm、63kg、O型
仕事：窃盗集団の首領
趣味：相撲観戦
好きなもの：TVゲーム



ますますキレした吉光

他のキャラクター紹介でも書いてあるように、今の段階で約60%の完成度なので、まだまだ変わるかもしれないが、かなりキレたキャラに仕上がってきた。特に、パンチボタンで選んだときのスタイルは、かなりキテるぞ!!さすがにからくり宇宙忍者の名は伊達ではない？

変わったのは姿形だけではなく、技もかなり変わった。なんと、空を飛ぶのである!!しかも人力で（笑）。刀をグルグル回して空飛んで、降りる時に刀で相手を斬りつけるのだ。ちなみにこの攻撃は、刀による攻撃なのでガード不能技だ。

インストカードを見て、初めてこの技を出した時は、かなりド胆を抜かれた。非常に気に入った私は、この技ばかりを使ってパタパタ飛んでいたぐらいだ。あんまりしつこいから、飛びゲリで落とされちゃったけどね。

あと、新しい技では座り込む技？もあった。今の時点では、座り込んだ後には立つことしかできなかったが、これから何か技が付けられるのであろう。

座り込んだ時には、上段・中段の攻撃は受けなかった。

では、今の時点で紹介できる、新技のコマンドを書いていこう。

新技紹介

●忍法卍菊

基本的に、忍法卍葛と同じである。6回連続で攻撃できるのだ。攻撃判定は中段攻撃のようだ。吉光がクルクル6回まわって、クラクラしながら倒れてしまうのだ。



旋風剣。写真ではわかりにくいが、剣を片手でクルクル回す技

●飛空剣

この技は、先ほど紹介した、あの空を飛ぶ技だ。

ガード不能技なので、返し技を知らない人には使えるだろう。

あと、跳び降りる場所も自分で選べるようだ（多分）。



この技は華厳。この後、相手の足を払い、転ばせる。

●旋風剣

この技は、吉光が刀を前でグルグル回す技である。感じとしては、バトンガールがバトンをクルクル回す、あの感じだ。

旋風剣は、技の出が少々遅いが（気にはならない程度だけど…）、技が出てしまえばこっちのものだ。なんと、前方に対して完全無敵なのだ!!

相手が跳び越そうとしようが足払いをしようが目の前の刀がすべて斬ってしまうのである。しかも刀による攻撃なので、ガード不能な技なのだ。いたれりつくせりのこの技の使い所は、残りタイムがあと少しの場合などにこの技を出しておけばOKだ。後は、相手が自殺しに来るか、タイムオーバーを待つしかないのである。かなりヒキョーなのだが、これも対戦における、作戦の一つになるだろう。



これだ!!剣をヘリコプターのプロペラのように回して空を飛ぶ!!

●華厳

相手の足を、手による攻撃で払って転ばせる技である。

この技に慣れてない人には、かなり使えるだろう。おもに、接近戦に多用する技である。

とまあ現時点ではこれくらい。



今回もこの技は健在だ。

ガード不能技は飛空剣・旋風剣と2つ加えられたので、これらの技をうまく戦術に入れていけば、かなりいい感じでイケルと思う。キャラ的には、あまりカッコイイほうではないがかなり強いほうに入ると思う。吉光ファンは期待して発売を待ってほしい。

ほかに言いたいこと

吉光の10段コンボのコマンドは、前作と変わりがなかった。出る技も同じで、前と同じ感じで入力すれば良い。

パンチボタンでのスタイルがスゴいので、キックボタンでのスタイルも期待してたのだが、たいしたことはなかった（笑）。

とまあ吉光に関してはこれくらいかな。

ナムコの開発の方々が、かなり遊びで作ったと思われる吉光。フザケた人にはもってこいのキャラに仕上がって来た。

そのつど、新しいことがわかりしだい誌面に載せていくので、期待して待ってて!!

技	コマンド
稲妻（いなずま）	（ボタン同時押し）
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	← ＋（ボタン）×6回
露払い（つゆはら）	↓ ⇖ ＋（ボタン）
斬哭剣（ざんこくけん）	⇖ ＋（ボタン）

新技	コマンド
忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）	⇖ ＋（ボタン）×6回
飛空剣（ひくうけん）	⇖ ＋（ボタン）
旋風剣（せんぷうけん）	⇦ ← ＋（ボタン）・（ボタン）
華厳（けごん）	↓ ⇖ ⇦ ＋（ボタン）

エコロジストの古武術使い!?

風間(カザマ) 準(ジュン)

新キャラの1人目、風間 準。
風間流古武術とは、いかなる武術なのか?

担当 伊勢 猫

風間 準(かざま じゅん JUN KAZAMA)
キャッチコピー:エコロジカル・ファイター
国籍:日本
格闘スタイル:風間流古武術
年齢、身長、血液型:22歳、170cm、54kg、AB型
仕事:自然保護団体の密輸動物監視官
趣味:バード・ウオッチング
好きなもの:森林浴



「コンビネーションの多さは負けない?」

「鉄拳2」から参戦となる風間 準。鉄拳から数えて3人目の女性キャラは、風間流古武術の使い手とされているが、いったいいかなる技を使うのか?キャラの特徴のあと順を追ってその技を紹介していきたいと思う。

まず現段階をやった感じとしては、近距離のコンビネーション技の多彩さに加えて、強力な下段攻撃を持っている。要約すると、前作のニーナにミシェールの下段攻撃をプラスーといった感じか?

ただ前の2キャラと決定な違いは、返し技があるという点だと思われる(ニーナにはあるとか、ないとか…)。くわしくは以下の技紹介にて。

数々のコンビネーション紹介!!

●白鷺遊舞(はくろゆうぶ)

初めのこの技は、近距離コンビネーション技。始動が下段、以下、上、上、中とくる。初めの下段が当たれば、4段決定のおいしい技。

●翠連勁(すいれんけい)

これも上段、中段のコンビネーション、始動のパンチから突きへ。パンチから、下段キックへと2択にもなるすぐれものの技。



コンビネーションの最後は、中段回し蹴りだ。



リーチのあるパンチから…



中段の突きへのコンビネーション。

●鬼殺し(おにごろし)

アッパーの強化バージョン。感じとしては、ダッシュアッパーよりは平八の鬼神拳に近い。しかしガードされるとあまり離れないため多用は禁物ーしかし当たれば、相手は天高く!!使い所が問題。

●真空刈脚(しんくうかりあし)

ここからは、足技。これは足払いを1回~3回続けて任意に出す技で、当たればダウンおまけ付き。だが技の出が遅く、単発ではいまひとつ…。

●流雲墜(りゅううんつい)

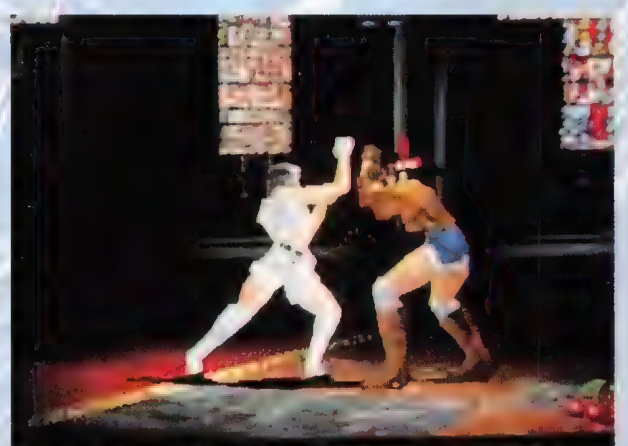
これは、側転のモーションから浴びせ蹴りを2回に分けて、振り下ろす足技。判定は中段なので、使えるようで実はこれもモーションが大きくていまひとつか?

●刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい)



ミシュールの後掃腿みたいに、かなり遠くまで届くぞ!

真空刈脚、流雲墜この2つの技、実はミックスしてコンビネーションとして使った時に真価が発揮されるー具体的には、真空刈脚から流雲墜への連携になる。これだけ聞くとなんだ下段の後、中段かと思うが、真空刈脚の所を思い出してほしい。そう刈脚が出てしまえば3回までの好きな所で流雲墜へと移行できるのである。しかしガードされた後は…読み合いである。



敵に当たればいいけど、はずすとスキだらけ…これは悪い例。

●返し技

今回の最後は、この技。世間では、当て身投げと言われている。当て身と言われれば、しっくりくる人も多いと思うが、前作にはなかった種類の技で、古武術にある、受け、流しにあたる物でありそれらしいと言える技であろう。使い方としては、相手の上、中段攻撃に合わせて置けばいいのだが実際にはタイミングは技ごとにシビア。さらにミスをすると、投げ硬直以上に固まり、反撃を覚悟したほうがいい…。しかしコンビネーションの多い鉄拳2、使えれば強くなれるはず!



見た感じにカッコイイ技が多い。スキも大きいけど…。

これ以外にもニーナっぽい投げとか、技などがあるが、開発中のこのゲーム、しかも新キャラのことである。変わっていくのが今から楽しみのキャラである。



返し技は、相手の出した技によって投げ方が変わる。

技	コマンド	技	コマンド
白鷺遊舞	1+4、2、4	流雲墜	3+4
翠連勁	1、1	刈脚流雲墜	3、4、4、4、3
鬼殺し	⇒2	返し技 相手の攻撃に合わせて	⇐1+3 又は 1+2
真空刈脚	3、4、4、4		

新キャラの戦力やいかに!!

雷（レイ）　武龍（ウーロン）

鉄拳2、新キャラの2人目、レイ・ウーロン。どんなキャラでどんな技を出すか!?

担当：新人SHO

雷 武龍（レイ・ウーロン LEI WULONG）
キャッチコピー：スーパーポリス
国籍：中国
格闘スタイル：拳法
年齢、身長、血液型：26歳、175cm、65kg、A型
仕事：警察官
趣味：映画鑑賞
好きなもの：SONY製品



新しい動きがこのキャラの特徴

この鉄拳2の新しいシステムを象徴している新キャラこそ、このレイである。その新しいシステムとは何かを紹介しよう。

それは寝るという行動と、背を向けるという行動の2点である。それも自分からコマンド入力をするので好きな時に寝たり背を向けたりできる。当然その状態からの技もあるわけだが技については次で紹介しよう。

このキャラの全体的な動きとしては、トリッキーな動きをして、技は足技が多いという感じである。

足技を中心としたハデな必殺技の数々

●後掃燕舞（こうそうえんぶ）

この技は下段足払いを入れてからその反動で上段回し蹴りをするといった感じである。

技の判定はそのまんまで、下段、上段だ。

相手が立ち状態の時に下段が入ると浮いて、上段攻撃が入るコンビネーション技なので使いやすいが、下段をガードされると上段がスカされて、技や投げの的となるので多少の注意は必要。



この下段蹴りのあと、上段蹴りが出て連続技になる。

●旋風連脚（せんぷうれんきゃく）

レイのハデな足技の一番目がこの技。

浴びせ蹴りのような空中回し蹴りを出し、その時レバーを上に入れると連続で2回～3回出せるようになっている。2回で止めるには、途中でレバーを離せばよい。判定はすべて中段。

その他に技の途中にレバーを下に入れることによって、技が終わった時に寝るようになっているので攻めのバリエーションが広がりそうな技である。



あびせ蹴りモーションの途中。さあ、いくぜ!!

●弧流腿

多数のコンビネーション技の中で、1発目の技が入ればすべてがつながるのが、この必殺技の特徴。

しかしこの技、1回レバーをニュートラルに入れるため少々出しづらいので、レバーを入れてニュートラルにもどすと同時にボタン入力を開始すると出やすい。



開始の技が入れば連続だ。キック、パンチ、パンチ、キック!!

この技の判定は中上上中段。

●狼牙揺震撃

ミシェールの後掃穿弓腿のような技で出終わったら自分が寝る状態になるのが特徴。

相手の腹に突っ込んで寝る状態になるので、当たってからの連続技が入りそうだ。



どりゃー、どてっ腹に穴あくぜ!!

●寝る

その名のとおり寝ると、背を向けるコマンドで他の技につなげる予備動作技。



振り向き技。さてどうすっかな～。

●跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）



当れば相手が高く浮く。ぴよ～んとね。

寝た状態でしか出せない必殺技、いきなり寝転んで、ヘッドスプリング蹴りのように当たる。

当たると相手は高く浮くので、空中コンボをどの技で当てるのかがポイント。

判定は中段攻撃。

●背刃落（はいじんらく）

今度は背を向けた状態から出る技。

バク転をしながら蹴りを当てる技で1回～3回まで、出すことができる。

しかし後ろ向きで出すため、スキが多く反撃されやすい。



背を向ける状態からのバク転蹴り。3回まで連続で出せる。

判定はすべて中段。

●龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）

開始の蹴りが上段回し蹴りで、フォローに突き出すように下段蹴りを出す、上下にゆさぶる連続技。

しかし上から下の攻撃に移る動作が遅いため見切られやすいのが難点。判定は上下。



2人とも寝た状態。ふ～、一休み。

足技が命のレイ

レイは必殺技がすべて足蹴り。判定は中段が多い。

後掃燕舞	⇨	寝る	⬇　背を向ける⬅
旋風連脚	⬆（入れっぱなし）	跳弓脚	寝た状態で（相手が頭側）
弧流腿		背刃落	背を向け
狼牙揺震撃	⇨	龍声下段脚	⇨

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 真伝

マント〜〜〜〜ツエ〜〜〜スッ!!

4人(正確には3人?)のボスと、連続技をズバーッと斬ってみたぜ!

マントー最高ース! ボスの園

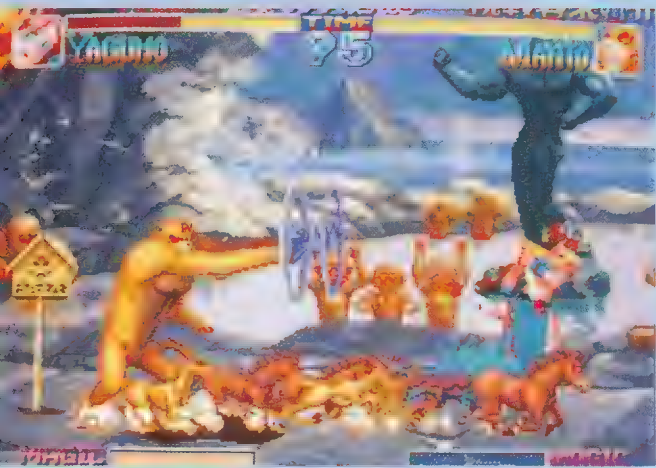
やはり、ボスはコイツらだったIPC版では、こういうヤツだったのですよ。

担当:K-TAN

このコーナーでは、ボス4人の正体を暴いていくじぇ。

マントーA(エース)

「天外魔境」シリーズ総出演でおなじみのキャラ、それがマントーA(エース)だ。……



う・ま・し・かの術〜!!

かつては大門教13人衆の1人で、かなりの実力の持ち主と言われているが、一説ではただの"バカ"というウワサもある。というより、本当の真のバカである。

しかし、憎めないヤツなんだなぁ、これが。

今回は、今までの汚名を返上しようと火の一族たちを待ちうけるが、どうなることか…。マントーは"馬鹿(うましか)の術"が得意だが、術の回復が遅いため、本格的には1ラウンドに1回しか使えない。が、おバカさんのマントーは、後のことは考えずに、イキナリ"馬鹿(うましか)の術"を使ってくる。

だがしかし、"馬鹿の術"は、マントーのバカさ加減にも勝る威力がある。

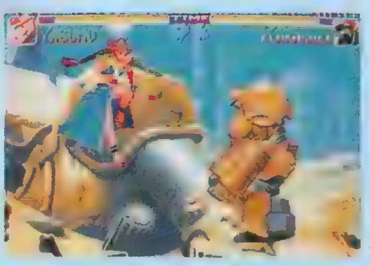
カラクリ兵

大門教の教祖「邪神斎」の護衛用として造られた殺人ロボ。パワーが桁外れに高いため、たとえ火の勇者といえども、たちまち死に至らしめることができるのだ。

その半面動きが鈍く、圧倒的なパワーで攻撃することしかプログラムされていない。

そのため、こちらの攻撃を防御せずに、ガンガンくらってくれる。

だが、油断していると、ヤバイ相手には違いない。



なんでもくらってくれるぞ。

邪神斎



いつ術を使ってくれるかわからんので非常に怖い。

大門教13人衆のトップであり、教祖である邪神斎は、氷系や雷系、テレポーテーションを得意として、その妖しげな術で、相手の目を惑わしたりして闘う。

パワーはあまり強くないが、つかみどころのない動きから繰り出される術は、まさに驚異的である。

ルシフェラー

邪神斎の真の姿が、このルシ……フェラー、だ(このぐらい、誰だって考えちまうでしょう?)。

この姿を見た者は、今まで1人もいない…。いや、いたのかもしれないが、生きてはいない。見た者は、"死"あるのみである。

邪神斎本人でさえ、その力をコントロールすることができないため、すべてを破壊するまでは、その攻撃を止めることはない。

まったくもって"いや〜ん♡"である。



お〜い、どこいった〜。

絹ってばテクニシャン♡ 禁断の…

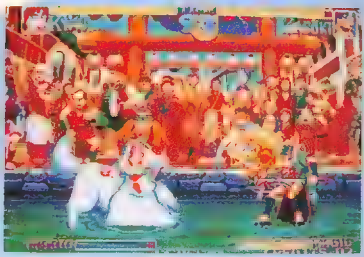
式神連動技

もはや絹には必要不可欠なこの技。
出し惜しみせず、イキナリ公開！
担当：ピンギー「ブッブー」

必殺技は溜め技ばっかりだし、接近戦はからっきしだめだし攻撃力は低いし、もしかしてこの人って徹底した待ち逃げキャラ?と思ったあなた、それは間違いです。この「式神の秘密」を知ってしまったら、この鬼神の如き攻撃力を味わってしまったら、一発野郎のそこのアナタも、もう絹のトリコ……。

式神ヲ技ニ宿ス法

⬇⬇＋ロの術、式神。この術は当たれば攻撃力が高いものの、モーションが見切りやすく、ガードされてしまえば


普通に出してはヒット中硬直し続ける。

削りもないに等しいので一見使えなさそうである。しかしこの術は、**ある特定の技と同時に出すことができる**のである。つまりその特定の技が当たれば、式神も連続して当たるということだ。

しかも技の後の硬化時間は


この間からレバー下連打＋C連でも一応OK。


光ってシロが出れば、とりあえずは成功。

式神のものでなく、引き金となる技のものとなるため、式神ヒット中にさらに追い打ちが可能なのだ。

まずその「技」に式神を宿す方法は、**鳥寄せの硬直が解けると同時に⬇⬇＋ロを入力する**だけ。画面がフラッシュすると同時に中シロが出れば(あるいは「ええ～ん」と泣く)成功。式神が出てしまうのは入力が遅いため。硬直が切れた瞬間にボタンを押す感じで入力しよう。

これで準備は完了。この後引き金となる技を使うと、同時に式神が放たれる。その引き金となる技は、

- 鳥寄せ
- 幽鬼
- 武器投げ（空中B＋C）
- 雲隠れ（ダッシュB＋C）
- シロ落とし

の5つ。本当はあと1つあるがそれについては次号。

ちなみにこれらの技を使うか相手の技をくらうと、式神の「溜め」は解除される。

それではそれぞれについて、使いみちを解説していこう。

●鳥寄せ：最も基本的な使い方。実は鳥より先に式神が出る(当たる)ので足の速いキャラが鳥の下を走り抜けようとすれば式神にもろに当たることになる。ちなみに式神が当たっているところへ近ければしゃがみ大シロがはいるぞ。


「鳥よ」と同時に式神発射。


鳥寄せ自体の硬化時間が長いため、入る技が限られてくる。中シロが一応安定。

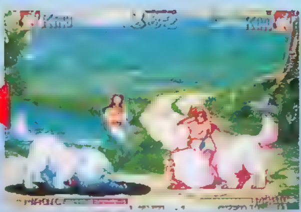
●幽鬼：これはあまり狙って使うことはない。先読み対空幽鬼の読みが外れたとしても、式神がその隙をカバーしてくれる。

●武器投げ：絹はもともと素手なので、いくらでも投げ付けることができるため、使用頻度は高い。普通武器が当たると相手はダウンするがこの場合なぜかダウンせず式神が当たる。

そのうえ式神は絹の真下、地上から撃ち出されるためダッシュジャンプなどから出せば非常に見切りにくい。


絹の高さには関係なしに地上から式神は出る。

●雲隠れ：ダッシュから数瞬


この辺から雲隠れを出せば背後に出現。


式神がめくりでヒット。硬直は、ほとんどないぞ。


このように逆ガードしなければならない。

無敵になるこの技からも出すことができるが、普通に出したのでは雲隠れが当たると転んでしまうためあまり意味はない。ところが相手の真後ろに出現するように出すと、式神がめくり判定になる。

近づくのに苦労するが、最も実戦的な使い方だろう。

●シロ落とし：シロ落としとは…ただのジャンプ大キックのこと。相手がすぐに転んでしまうので意味ナシ。

2連続式神

武器投げ、雲隠れを引き金に使った場合、二度引き金となる技を使うともう一度、1匹だけ放つことができる。

ただしこのときはさっさと使い切ってしまったほうが良い。なぜならこの状態の間は鳥寄せ、幽鬼、式神といった技が使えなくなってしまうためだ。こちらが何も出していないのに技を相手がガードポーズをとっているようなら式神が1匹だけ残っている証拠だ。


何もしてないのにガード。

真伝の面白さとは!?
強烈技コレクション

真伝が大好きな人も、食わず嫌いな人も、とりあえず読んでってちょうだいよ。

協力：真伝チーム
語りつくせなかった担当：珈琲、ふりーく

筆者の天外との出会い

ある日筆者が編集部にきてみると、ネオジオのまわりに人だかりができていた。横目で見ていると、見たことないキャラの対戦格闘で盛り上がっているではないか。家庭用か?なんて思っていると、いきなり恐るべきことが起きた。女キャラがオノをふりまわして攻撃した瞬間、体力が半分残っていた相手キャラが即死したのだ。

たまらず、プレイ中のK－TANに、「なにそれ、超必殺技?」と聞くと、「通常技だよ、BC同時押し」とのこと。内心ボクは（ゲッ⁉無茶苦茶だ）と思ったが、口には出さずその場を去った。

数日後このゲームがMVSで出る天外魔境真伝であることを知り、こっそりプレイしてみた。すると思ったよりフィーリングがいいではないか。さらに調べていくと、無茶苦茶だと思っていたところも、「おお、そういうことだったのね」と納得できたのだ。

それからというもの、筆者はPLAY三昧の日々を過ごし、調べの鬼と化した。そしてついに、「このゲームには、わざと無茶苦茶っぽくしてるけど、しっかりバランスはとってあるよん！」的な魅力があると確信したのだ。

そして今に至る。

とりあえず今回は各キャラの強烈な技を、独断と偏見でピックアップして紹介しよう。自分が使わないキャラもチェックしとかないと、対戦中にカルチャーショックを起こしかねないのだ。

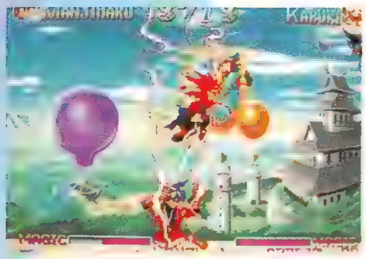
戦国卍丸

●天雷

卍丸の切り札っていったらこれになるはず。雷のパワーを剣で吸収し、その剣を回転させて相手に投げつける技だが、飛び道具のくせに相手の体力の半分を奪い取ってしまう。削りは中斬り程度なのでたいしたことないが（この表現、真伝ならではでしょ⁉）、雷にも攻撃判定があるので、対空にもなる。


天雷。おいおい、俺はいつまでくらっているんだ。


ガードしても7回削られる。削り量はたいしたことないけど。


対空にもなるぞ。

これは使うしかなさそうだが、剣を飛ばしてしまう点とMAGICゲージの回復が遅い点が弱点である。君なら雷光や迅雷とどう使いわける?

極楽太郎

●極楽ホームラン

リーチが、攻撃力が、防御力が、それぞれ並ではない極楽太郎だが、陰で極悪太郎とまで呼ばれるようになった原因ともいえる技が、この極楽ホームラン（コマンド投げ）だ。極楽太郎が使っているから極楽なのか、くらえば極楽行きなので極楽なのかはわからないが、即死の危険を秘めた技であることは確かである。

えっ⁉極楽ホームランて、そこまでの大ダメージじゃない、と思っている読者は甘い。画面端近くでないと入らないが、極楽ホームランは追い打ちが可能なのだ。極楽ホームラン→ファイアーで体力の割を奪われてから、防御力の高さが売りの極楽太郎の体力ゲージを見ると、そのまま戦意喪失させられてしまうぞ。入れにくいファイアーのかわりに大の大旋風棍を当てて、起き上がりにファイアーを重ねるというコースもある。その他色んなコースがあるが、言えることは、極楽太郎に追い込まれるな、ということである。


極楽ホームラン。くらっちまったーっ！


かんべんしてくれー。

綱手

●立ちBC

相手の体力の半分を奪いとる通常技。攻撃力UPして同キャラだと、相手の体力の8割以上がふっとぶ。この技を見て反撃しようとしてもやられ判定か空中なので、ジャンプ大斬りクラスの攻撃しか入らないし、ジャンプのタイミングをミスれば目もあてられない。ガードしてからの反撃は、ガードの仕方にもよるが中斬りクラスとなる。

ダメージの割にリスクは少ないが、攻撃判定が出るまでが非常に遅いので、相手がよっぽど硬直の長い技を出さない限り当てることは難しい。とはいえ、危険な匂いは消えてはいない。垂直ジャンプとカン違いしやすいところも恐ろしい点だ。

●ダッシュBC

初めてこれをくらうと、何が起きたのかわからないだろう。綱手に馬跳びされたかと思うと、いつのまにか気絶させられて、連続技をたたきこまれる。

この技はしゃがみガード不可技で、気絶効果がある。技自体のダメージは小さいが、前述のように気絶させせられてしまう。気絶した時にレバーガチャをしないと、立ちBCを入れられてしまうので、必死に回復したい。

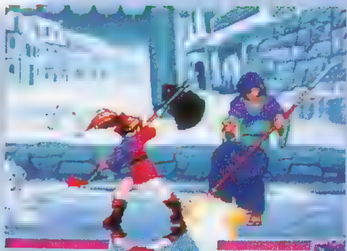
綱手側からの使い方としては、ダッシュ蹴りの立ちガー


立ちBC。くらうほうが馬鹿なのは知ってるけど。


ダッシュBC。この後気絶してしまって…。

ド不可技と2択にすることができる。さすがにダッシュ蹴りは気絶しないが、これが綱手のメインの攻めといってよいだろう。

いいことずくめに見えるこの技だが、ガードされるとかなりまずいことになる。やられ判定が残ったままはじかれるので、特大クラスの技が入ったりするのだ。上級者と戦う時は、生きるか死ぬかの大博打ということになる。


ダッシュ蹴りは下段。いわゆる2択ってやつですな。


ダッシュBCはガードされてしまうと大ピンチ。これはカブキの立ちBC。

●回転蹴り

これもしゃがみガード不可技だ。回転蹴りHIT中に蹴り上げが入り、落ちてくる相手に好きな技（普通は大回転斬り）を入れることができる。ダメージ的には、わずかに立ちBCにおよばないものの、入りやすさからすると、こちらのほうがずっと上だ。

この技もダッシュBCと同じように、やられ判定が残ったままはじかれるので、博打系の技である。とはいっても、ダッシュBCから回転蹴り→蹴り上げ→大回転斬り（画面端なら垂直ジャンプ大斬り）が綱手のお約束パターンであり、厳しい攻撃であることに疑いはない。


回転蹴り。ここからお決まりの3段なのだ。

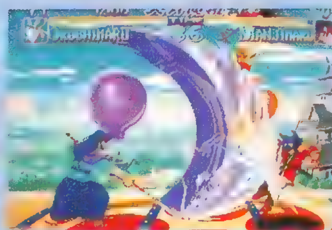
じゃあ綱手ってこればっかりやってるキャラなわけ!?という声が聞こえてきそうだが、そんなことはない。綱手には使える通常技がそろっているのだ。やること多過ぎキャラ（最大級の賛辞のつもり）といっていいと思うよ。

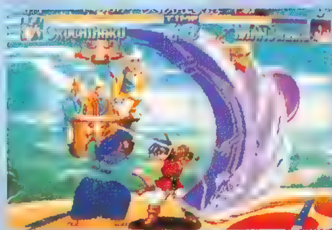
大蛇丸

●立ちBC

大蛇丸といったらこの技である。大蛇丸に対して遠距離戦を挑むことが、おろかであることを思い知らされるリーチの長さと攻撃判定の広さ。特大技のためダメージが大きく、空中ガードしてもガリッと削られてしまう。

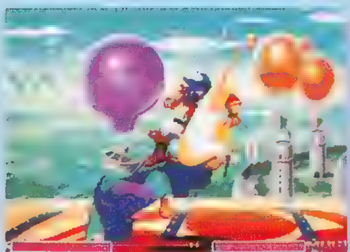
しかし柄の部分には攻撃判定がないので、攻撃判定の内側に入ってしまえば反撃しほうだいだ。出のスピードも、非常に遅いぞ。


立ちBC。このリーチの長さは脅威だ。


でも懐はガラ空きなのだ。

●しゃがみD

一見へんてこな足払いみたいな技。どこがすごいのかというと、相手に空中ガードされないところだ。えっそれ普通じゃん!?とくるだろうが、真伝では空中ガードできて当たり前なんである。空中ガードされない技は、ほんのひと握りで、対空技として使える技はさらに少なくなる。


しゃがみD。空中ガードできないなんて、そんな殺生な。

空中ガードしつつの前ジャンプは、相手に近付くためによく使われる。立ちBCが嫌で空中ガードしつつ跳んできた相手を、ことごとくしゃがみDで落としてやろう。相打ちもあるが究極対空っぽいぞ。

●凍竜

大蛇丸のリーチの長い技に押されて毒取っちゃった－そんなあなたは即死コース。凍竜一撃13HITで体力の7割を奪われるのだ。普段は当てる機会が少ないけどね。


凍竜。対大蛇丸戦で、毒だけは取ってはいけない。

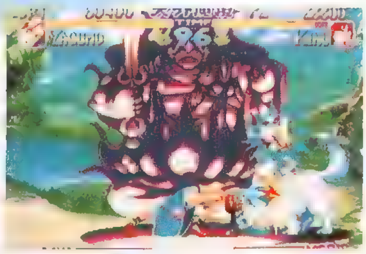
●素手しゃがみBC

非力で槍に頼るクールな青二才の大蛇丸だが、なかなかどうして素手になってもやってくれるじゃありませんか!? このしゃがみBCは相手の体力の4割を奪うのだ。出は遅いけど、これは狙ってみるしかないぞ。

八雲

●不動

強烈な技が多い真伝の中でも、一、二を争う強烈な技。HITした時のダメージは立ち大斬りと立ち中斬りを合わせたぐらいだが、ガードさせると相手の3～4割を削り取る。画面端なら6割以上も可能だ。HITした時の2倍半のダメージ削る、ということになる。

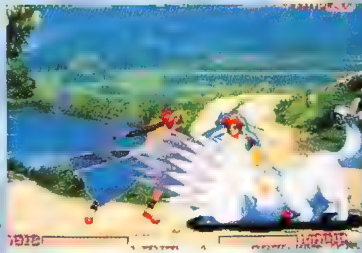

不動。くらうと大したことない(う～ん麻痺してるなあ)。


ガードしてしまうとおしまいだぁ。

王狼斬などでダウンさせて起き上がりに重ねてしまえば、相手はくらうしかないって感じだ。ガードしてたら損するもんね。理想はレバー斜め上で空中ガードするといいぞ。

●立ちBC

単体のダメージは大斬りレベルだけど、気絶効果があるのだ。ただ出のスピードが遅いので、相手の硬直中に技を出すなどの工夫が必要になる。見切られてしまうことも多いけどガードされてもまず反撃されないので、狙ってみる価値はあると思うよ。


立ちBC。羽でたたかれて気絶してしまうなんて！

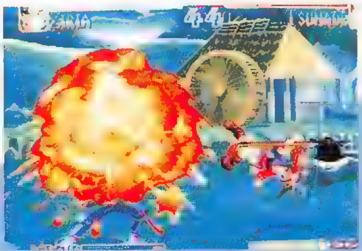
自来也

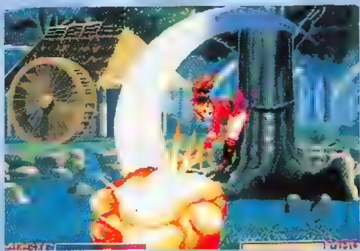
●爆炎

とにかくダメージが大きい、削りも大きい、やられてもとりあえず技は出る、という強烈な技。対空くらい爆炎は、対戦相手にとって永遠の恐怖である。その上爆炎はMAGーCゲージの回復が早い技なので、多用できるのだ。

この技は自来也が爆弾を上に振りかぶるまでは打撃に対して無敵で、爆弾が手から離れてしまうと自来也にダメージを与えても、爆発は起きてしまう。爆発を阻止するには、打撃では自来也が手を振り下ろす瞬間に攻撃を当てなくてはならない。現実問題として、打撃で爆炎を潰すことはリスクが大き過ぎる。

ではどうしたらいいのか？爆発が起きる前に投げてしまえばいいのだ。投げモーションの無敵を利用するのである。投げが間に合わない時は逃げるか、素直にガードするかだろう。対空として使われた時も素直に空中ガードだ。ただし着地の硬直と爆炎の出かかりが重なってしまったら…ご愁傷様というしかない。逆に言えばこのタイミングで爆炎を出すことが、自来也使いの狙いとなるのだろう。


爆炎。ついつい手を出したくなるんだよね。


噂の対空くらい爆炎。跳んだあなたが悪いのよ～。

●神炎

爆炎と比べると、やや子供だまし感のある神炎。立ちガード不可だが、飛び道具なのでついつい立ちガードしてしまいくらってしまうことが多い。ダメージは相手の体力の4割を奪う。神炎をくらったことのある相手は、しゃがみガードしてくるだろう。しかし削り量もかなりのものだ。

神炎への正しい対処は、空中ガードしつつ跳び込むといい。うまくいけば火柱を跳びこせるし、悪くても削り一回で済む。

神炎は、出かかりのドロンと消えている時は無敵で、ガマグラフィックが出ているときは、投げられ判定こそないがやられ判定はちゃんとある。そこに跳び込みからの連続技を叩き込めばいいのだ。ただしガマが火柱を出し終わってまたドロンと消えると、無敵になってしまうので注意が必要だ。

そうそう、神炎のラッキーなヒットの仕方として、ピョンピョン跳んでる相手の着地に重なってくらってくれる、というパターンもある。神炎は、こんな感じでのラッキーヒットを狙うか、毒を取った相手に使うといった使い方になるだろう。


神炎。これはくらうほうが悪いのだ。


跳び込んで斬っちまえ！

●空中投げ

レバーは⬇か⬋か⬊で、ボタンはAB。空中ガードが有効なゲームだが、このゲームで空中投げを持っているのはジライヤのみ。それだけでも強力な技であることはわかってもらえるだろうが、この技は投げ間合いも斜め上に対して、かなり広い。対空爆炎もいいがこちらも格好いいぞ。


空中投げ。そこで吸うかね、ジライヤさん。

●小鎌いたち

この技はグラフィック的には地味で、ほんとに奥義?と思ってしまうのだが、性能的にはすばらしいものを持っている。技の戻りが極めて早いので、ガードさせると圧倒的なアドバンテージとなる。もちろん連続技としても超有効で、立ち小Ⓟキャンセル小鎌いたち↓しゃがみ中パンチキャンセル大鎌いたち、なんてこともできるのだ。ジライヤの最大の魅力は、小鎌いたちでバリバリ技をつなげられることかもしれないね。


小鎌いたち。連続技の要だ。

カブキ団十郎

●下段二刀斬り（しゃがみBC）

団十郎を代表する技。リーチがそこそこあって、ダメージが大きく、2段目が立ちガード不可だ。とはいってもやっぱ地味かなあ。団十郎は一つ一つの技が地味に強いので、派手さはないんだよね。地味さが個性といったところか。でもキャラは派手だぞ。


下段二刀斬り。立ちガードはしちゃ駄目だよ。

●羅砕刃

真伝で入力した瞬間に投げられ判定がなくなる技って、テレポートとか消える系の技なのだ。しかし羅砕刃は投げられ判定がなくなって、すぐ攻撃判定が出るので真伝ワールドではすごい技なのだ。投げか大羅砕刃で、体を張った2択ができるぞ。そうそう、この技3回削るから、その点でもおいしい。


羅砕刃。この技は出かかりから投げられないぞ。

●**素手立ちBC**
この技はなんとしゃがみガード不可なのだ。使いどころが難しいんだけど、なんとか戦法に組み込みたいところ。


素手立ちBC。しゃがみガードできないとは。

絹

●**ローリングアタック**
絹の非力さを補ってあまりある技。6HITすれば相手の体力の4割を奪う。普通に使っていると2〜3HITしかせず、気絶している相手に使おうとしても間に合わないことが多い。当て方に工夫がいるわけだ。
この技はHITした相手を上へ持ち上げるので昇りで当てたい。昇りで当たる場所は2つある。1つは出かかりで、もう1つは、バウンドしたところだ。バウンドするまでは時間がかかるので、出かかりで狙うのが現実的である。
出かかりで、なおかつ相手がガードしていない状況がBEST、となると絹をエサにしたくなるのは当然のなりゆきといえる。接近してのくらいローリングアタックや、対空でのくらいローリングアタック（これは相手に接近させているのだ）といった戦法は非常に強力だ。
絹の基本戦法は、ジャンプBCやジャンプシロ、鳥寄せ、しゃがみ中シロといったところを使っての遠距離戦なので、不自然に絹が近付いてきたり、簡単に跳び込めた時は注意が必要である。
そうそう、この、くらいローリングアタックへの根本的な対処法として、絹とシロを一ぺんに斬ってしまうというものがある。リスクもあるが、ダメージは与えられるし、MAGICゲージを消費させることもできる。絹側としては、これを決められるようになってくると、禁断のあの戦法を取らざるをえなくなってくる。あの戦法とは？今号のギィ氏の記事に詳しく書いてあるぞ。


ローリングアタック。いい減りするねえ。


くらいローリングアタックはシロの位置が重要だ。

対戦格闘スレイヤーとしてのレベルアップのために！

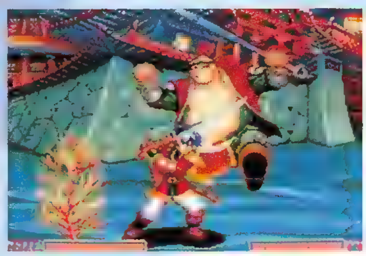
対戦格闘ゲームはすべてそうだが、特に天外魔境真伝は、その技やそのキャラだけを見て、その技やそのキャラを判断してはいけないゲームである。もっと大きな視点で見なくてはならない。そしてここが凄いところなのだが、このゲームは比較的楽にその視点に立つことができる。
このところの対戦格闘ゲームは、そのゲームの大枠を理解するまでに時間がかかる傾向にある。しかし真伝は大枠を理解することが、早い時点で可能だ。楽しみながらさらに奥地を目指すというゲームの醍醐味を、一握りの人以外の人にも可能にしているのだ。
この記事がその視点を得るための参考になれば、うれしい限りである。

対戦での超重要ポイントなのだ
着地の投げ合い
基本的には守備側有利。まさかとは思うが、ハメだなんて文句いう人は、ぬる過ぎるぞ！
担当：珈琲　ふりーく

真伝の対戦をやっていて、自キャラの着地を投げられた経験はないだろうか。投げはガード不能なので、理屈を知っておかないと非常に危険だ。また絶好の投げチャンスを知らない間に、逃がしてしまっているかもしれない。
空中ガードのおかげで、着地投げの機会が増えているので、ここでの攻防をうまく闘わないと勝利は遠い。まだ着地の投げ合いに納得のいかない人は、ここでしっかり確認しておこう。

理想のタイミングで投げ合うと…？

一口に着地投げといっても、いろんなシチュエーションがある。それぞれの場合に分けて調べてみる。
●**ジャンプした側が、技を出さず着地して、地上の相手と同地に投げ合った場合**
地上にいる側が勝つ。これは着地の瞬間に硬直があるためである。
●**ジャンプした側が、技を空振りしてから着地し、地上の相手と同時に投げ合った場合**
地上にいる側が勝つ。技を出そうが出すまいが、硬直はあるのだ。
●**ジャンプした側が、相手の技を空中ガードしてから着地して、地上の相手と同時に投げ合った場合**
ジャンプ側が勝つ。空中ガードしたら着地まで無敵なのだ(絹を除く)。技を重ねられていようが、相手の投げ判定が投げ間合い内にあれば、相手を投げることができる。
●**ジャンプした側が、相手の技をくらってから着地して、地上の相手と同時に投げ合った場合**
ジャンプした側が勝つ。これも原則として、技をくらうと着地まで無敵なのだ。


空中ガードしつつ跳び込んできて投げにこられても、逆に相手の着地を投げてしまえ。


空中ガードorHITさせて、落ちてきた相手を投げにいっても、投げ負けるぞ。

といったところだが、このゲームには特殊な追い打ちがあるので、それが適用される場合はこの限りではない。

実戦レベルでは？

前の小見出しで、理想のタイミングでの投げ合いを調べてみたわけだが、実戦レベルではどうだろう。
まずは、2人でさっきのシチュエーションをつくり、タイミングよく投げ合ってみる。最初はそのタイミングがとりづらく、あれっ!?ということも多いが、コツがつかめてくれば9割以上の確率で、理想のタイミングと同じ結果になるはずだ。
実戦では、すかされた、空中ガードした、空中HITした、というところから心の準備が必要になる。少し慣れてしまえば、その心の準備すら無意識のうちにしてしまって、スムーズに投げを入力していけるだろう。空中ガードorHITした場合の空中にいる側の投げ入力は連打でもかまわない。
ということで、基本的には守備側有利といえるだろう。
ただしそれは純粋な投げ合戦においてのみであって、投げ間合いぎりぎりでの2択的な攻め方をされると、そうもいえなくなってくる。着地は重要な攻防ポイントなので、色んな攻めを考えてみよう。


ジャンプ攻撃を空中ガードした時はやられ判定が残る場合があるので注意しよう。



積み重ねが大切なのさ
自雷也



地味だけど使える連続技をもってるのだ。
担当：KAL

自雷也の連続技で覚えてほしいのはこれ。

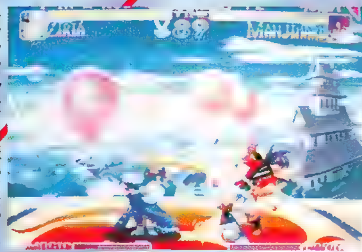
●ジャンプ大斬り→㊧立ち小パンチ→しゃがみ中パンチ→大鎌いたち

跳び込み位置がバッチリなら、正面からでも入る。が、なるべく相手の真上へ落ちるようにして、めくりになるようにすると入りやすい。

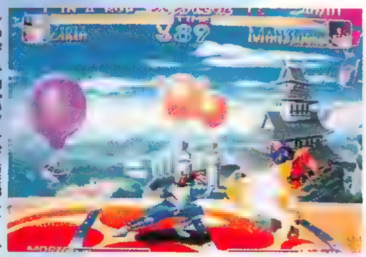
近距離立ち小パンチから小鎌いたち、しゃがみ中パンチから大鎌いたちは、両方ともキャンセルをかけているぞ。タイミングは早めなので、小パンチボタンを押すと同時に小鎌いたちのコマンドを入れてしまおう。しゃがみ中パンチ→大鎌いたちも同様に、中パンチボタンを押すと同時に大鎌いたちのコマンドを入力する。操作は素早く！



ジャンプ大斬りのあと、近距離立ち小パンチから……、



キャンセルして小鎌いたち。この後も続けて……、



しゃがみ中パンチが連続して入る。しゃがみ中パンチが入るということは……、



キャンセルして大鎌いたちが入るっていうことなのだ。

この連続技は結構な減りだし見た目にも格好いい。ぜひマスターしてほしい。

また、これの簡易版で、単にしゃがみ中パンチ→中or大鎌いたち、というのも覚えてほしい。中間距離でうろうろしているときに効果大だ。

投げ→ダッシュBC

これは投げのあとの追い打ち。すぐにダッシュしてダッシュBCのスライディングを当てる。威力もまあまあ、相手も転ぶといい感じだ。

卍斬り&卍掌底で決めろ！
戦国卍丸



確実につなげられれば破壊力がグ〜ンとUP!
担当：石井せんじ

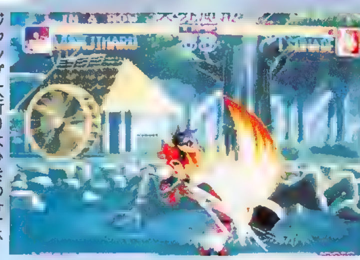
戦国卍丸の連続技は、そうそう決める機会は多くないものが多い。とはいえ、ジャンプ攻撃が決まれば確実に大ダメージを与えられるものがある。いざというときに、キッチリ連続技を入れられるようになると強いぞ。

ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り→大卍斬り

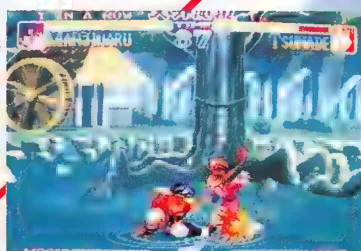
戦国卍丸最大の威力を誇る連続技。だが、これを決めるのはなかなか難しい。

ジャンプ大斬りは、早めに振らないと空振りしてしまう。判定の出ている時間が短いので、タイミングが重要だ。ジャンプ大斬りでなくても、ジャンプ中斬り・小〜大キックでもいい。

地上でキャンセルをかけて卍斬りにつなげることが可能なのは、しゃがみ中斬りのみ。また、しゃがみ中斬り→大卍斬りの4段は、ジャンプからでなく通常戦でも有効だ。接近戦で下段技から連続技となるので決まりやすい。ただし、しゃがみ中斬りを遠い間合で当てると大卍斬りの3段目がつながらない。間合によっては3回めの入力をやめよう。



ジャンプ大斬りはひきつけて、タイミング良く出そう。



しゃがみ中斬りはキャンセルをかければつながる。



卍斬りは必ず大にしよう。

めくり大キック→立ち中パンチ→卍掌底

卍丸のジャンプ小〜大キックは、**めくりに使うことができる**、そこから連続技につなげることが可能だ。ここでは、剣なしを想定したが、剣があればしゃがみ中斬り→大卍斬りがベスト。

キックは、当たれば大のほうが威力がありつながりやすいが、出る時間が短く当てにくい。中キックが比較的使いやすいぞ。

大キックを当てたら、中パンチからキャンセルで卍掌底が決まる。卍掌底の威力は半パじゃないので、全部決まればかなり減るぞ。卍掌底は、小〜大で威力はさほど変わらない。

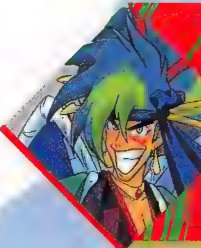


ジャンプ蹴りは、めくれて連続技へとつながるすばらしい技。

その他、ジャンプ攻撃のあと、大足払いが単純だがつながりやすい2段攻撃だ。また、細かいところでは、小足×2、しゃがみ小斬り×2、中足払い→しゃがみ小斬りor小足払いなどが入る。

術を使ったものでは、画面端に相手を追いこんで電光・立ち小斬りが決まる。ただし、間合いは立ち小斬りがぎりぎり届く距離に限る。ちなみに、電光は近くで当たると2段になることがある。

連続技



大羅砕刃は手ごたえあるぞ!
カブキ団十郎
キャンセルしても意外にシビアだが、失敗しても保険付きなのだ。
担当：珈琲 ふりーく

団十郎のキャンセル可能な奥義は、羅砕刃と閃風弾だ。どちらもガードされてしまうと反撃は必至なので、ダメージが大きく、出のスピードも速い羅砕刃を使いたい。羅砕刃は小や中で出すと1HITで相手はダウンする。大で出すと最大3HITし、ダメージも格段に増えるのだが、3HIT目が当たらないと相手はダウンしないので反撃されてしまう。間合いに応じた使い分けをしたい。

大羅砕刃で締めろ

●ジャンプ大斬り→近立ち大斬り1段目キャンセル大羅砕刃（全5段）

相手の体力の半分を奪いとる。キャンセルに失敗しても大大3段で、結構な減りだ。跳び込み技は、ジャンプ中斬りや中蹴り、大蹴りからでも入る。

●ジャンプ大斬り→しゃがみ小蹴りキャンセル大羅砕刃（全5段）

しゃがみ小蹴りで相手のガードを崩すことが狙い。もちろんダメージ的に大大大羅砕刃には及ばない。跳び込み技はジャンプ小蹴りでもいいので使いやすい。

●ジャンプ大斬り→大羅砕刃（全4段）

これでも十分に減る。背の低いキャラには、ジャンプ小蹴りから投げか、大羅砕刃かの2択を迫ってもいい。大羅砕刃の性能を生かした団十郎ならではの戦法だ。

●ジャンプ大斬り→下段二刃斬り（全3段）

相手がしゃがんでいないと入らない連続技。入れば爽快だぞ。


ジャンプ大斬りから入って、


近立ち中斬りの１段目でキャンセルし、


大羅砕刃。体力の半分が減るぞ。

ちゃっかりつなげよう

●遠立ち小斬りキャンセル中羅砕刃（全2段）

遠立ち小蹴りや中蹴りからも、中羅砕刃は入る。突っつきあいでいきなりつなげてやろう。

遠立ち小斬りは背の高さの関係上、綱手と絹には相性が少し悪いので負けやすい。注意して使おう。


遠立ち小斬りを当てて、


キャンセル中羅砕刃！

素手時の連続技

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ（全3段）

素手しゃがみ大パンチの出のスピードは、しゃがみ小蹴り並みなので非常に使いやすい。接近戦でも頼りになるぞ。

●ジャンプ大パンチ→近距離中パンチ→遠距離中パンチ

面白いつながり方をするが、真伝はこんな感じで中がつながることが多いぞ。近距離中パンチキャンセル閃風弾などもつながるが、ダメージ的に魅力がない上、ガードされた時リスクを考えるとおすすめはできないのだ。

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ大蹴り

ダウン狙いならこれがおすすめ。起き上がりをどう料理しようかな?



おキヌちゃん…ちょっと違うか?
絹
非力な絹も、式神の助力さえあればトップクラスの攻撃力が!
担当：ギィ

絹は接近戦にとことん弱い。と、いうことは普通にやっては連続技もろくなものがない。せいぜいが、ジャンプ大斬り（?）→しゃがみ中斬りといった程度。

では普通にじゃないなら?とりあえずここを読む前に39ページの記事を読んでおこう。

連続技の友ディレイド式神

そう、あの禁断の技を使うことで、特定の技から式神へ、さらに式神から他の技へと連続して入るわけだ。

そのなかで威力、入れやすさに長じたものをいくつか見ていくとしよう。

●鳥寄せ→式神→立ち or しゃがみ大キック（シロ）

実際には鳥よりも式神が先に当たる。比較的近くで、なおかつ画面端なら最後をしゃがみ大シロにすると大威力。

●武器投げ→式神→（ダッシュ）しゃがみ大シロ

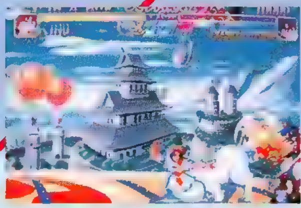
鳥寄せに比べはるかにスキが少ないので、当てた位置に関係なくダッシュで近付いてからしゃがみ大シロがはいる。

どちらもフルに決まれば体力の半分以上を奪いとる強力な連続技だ。

●（すかし雲隠れ）→めくり式神→立ち小斬り×5

めくり式神については39ページ参照。めくり式神のヒット中はいくら技を叩きこんでも間合いが離れないのでこんなことが可能になる。


式神ヒット中に鳥が襲いかかる。


このぐらいの間合いならしゃがみ大シロがベスト。

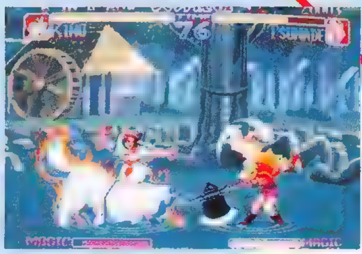

この後はお楽しみ。B+Cのサマーでも入れようもんなら超屈辱的。

●武器投げ→式神→ローリングアタック

式神ストック中でもマジックゲージが溜まるが、巻き物が出てきた時に狙うのが現実的だろう。

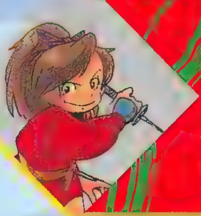
当てる位置によって多少ヒット数が変わってくるが、体力のほぼ9割を奪う最終兵器。


式神をストックしてからゲージを満タンにして武器を投げ、


着地と同時に「しろっー」


うーん、あとちょっとなのにぃ。

意外と少ないの…
綱手



パワーはあるのだが、連続技は少ない綱手ちゃん。一撃が大きいから、ちっとも悔しくないもんね(うそ)。

担当：なめくじ殿様MoMo

一発のダメージは非常に大きいが、意外と連続技が少ない綱手ちゃん。

そういうことで今回は、覚えておいて損のない程度の連続技を紹介していこう。

ダメージは…期待しないでネ

綱手ちゃんはキャンセルできる技も少なければ、連続技に使える必殺技も少ない。キャンセルできる通常技は、立ち中斬り。そして、連続技に使える必殺技は回転独楽だ。

●ジャンプ大斬り→中斬り→回転独楽

実は、立ち中斬りは2段技になっているので、全部入れば4段攻撃だ。

ジャンプ大斬りが入ると、中斬りのキャンセルが意外と難しいので、確実にいくなら中斬り→回転独楽だけにしておこう。

●ジャンプ大斬り→うそなき

自分の体力を減らしてしまう、なんとも泣けてくる連続技。ガードされると、もう悲惨である。



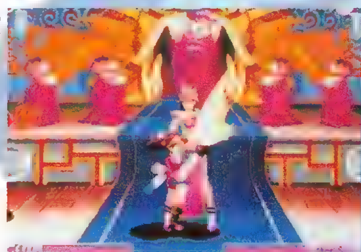
ジャンプ大斬りで入って…、



中斬り。よく見れば2段技なんだよね。



で、最後に回転独楽だ。



小キックから…、



うそなきが連続技になるのだ。ダメージはそこそこだぞ。

●ジャンプ大パンチ（素手）・立ち小キック→うそなき

これは、素手のときのみ入る連続技だ。ジャンプ大パンチを当てるにはコツが必要で、ジャンプの頂点くらいで出すと当てやすいぞ。

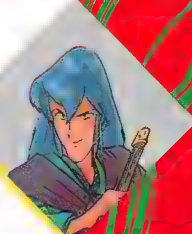
やはりこの連続技も、ガードされると悲惨である。

●立ち中パンチ×2→ダッシュパンチ（素手）

まあ、入るよ程度の連続技。

ダメージは期待しないでほしい。色々と連続技を紹介してきたが、一番いいのは前回でも紹介した、回転蹴り→蹴り上げ→回転独楽（ジャンプ大斬り）だろう。

これで起き攻めもバッチグー
大蛇丸



担当：のりぴー

大蛇丸の連続技は、実用的なものでそろえてみた。

ジャンプ大斬りの特徴をつかめ

ジャンプ大斬りで気をつけてほしいことがひとつある。ほかのキャラと違って、大蛇丸の武器は槍。この槍がちょっと特殊。突き出すような攻撃の場合、刃の部分にしか攻撃判定がない（立ち小斬り、ジャンプ大斬りetc…）。

また、槍尻部分で突く攻撃はこの限りではない（立ち中斬り、ジャンプ小蹴りなど）。このへんは実際プレイしてもらえばよく分かると思うけど、この特徴をよく理解することが大切だ。その辺を踏まえて、連続技を見ていこう。



このジャンプ大斬り、見た目のとおり刃の部分にしか攻撃判定がない。角度的にもこんな感じで跳び込もう。

ジャンプ大斬り→竜槍連劇

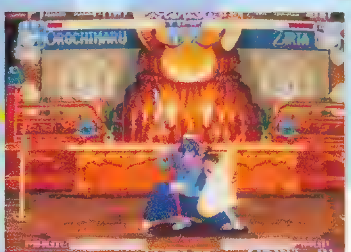
とりあえず、もっともカンタンな連続技。竜槍連劇自体が多段技なので、お手軽連続技となる。仮にジャンプ大斬りをガードされてしまったとしても、竜槍連劇で削ることができる。

ジャンプ大斬り→立ち中蹴り→竜槍連劇(小)

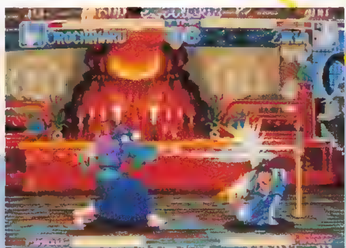
ひとつ気をつけてほしいのは、立ち中蹴りからの竜槍連劇は格闘ゲームによくあるキャンセル技ではない、ということ。立ち中蹴りは相手ののけぞり時間が長いので、ノーキャンセルでつながるというわけ。竜槍連劇は出の速い小でつなごう。

立ち中蹴り×2→竜槍連劇

これは相手の起き上がりに重ねるといい。立ち中蹴りは連打で、2発目の立ち中蹴りを当てた瞬間からⒶボタンを連打しよう。あまり意味はないが、竜槍連劇のかわりに立ち大斬りもつながる。

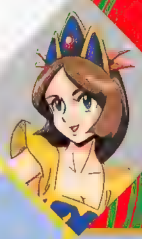


相手の起き上がりに立ち中蹴り。ヒットしたらさらにもう1発。



立ち中蹴り2発のあと、ノーキャンセルで竜槍連劇。

このほか、武器なし時に立ち中Ⓟからしゃがみ中Ⓟもつながる。地味な技ばかりだが、威力はなかなか。大蛇丸は遠距離戦用キャラなので、決める機会はほかのキャラより少ないかもしれない。しかし、起き上がりに重ねる立ち中蹴り×2→竜槍連劇は役に立つので、ここぞというときに決められるようにしよう。



華麗に天輪！ 八雲

1つ1つの術も強力だが、連続技も見逃せないものがある。華麗に決めていこう。

担当：K—TAN

通常技と必殺技の1つ1つどれもが華麗であり、それを連続技にすると、一層優雅に見える。

術のゲージがないときは、次に述べる連続技を使ってみよう。

舞うごとに命を懸ける

●**ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り→王狼斬 or 狼牙天輪**

しゃがみ大斬りは、近距離立ち大斬りにしてもいい。

ただ、この場合は2段技になっているので、1発目にキャンセルをかけなくてはならない。

王狼斬はしゃがみ大斬りにキャンセルをかけるほうがやりやすく、狼牙天斬は立ち大斬りのほうがかけやすい。

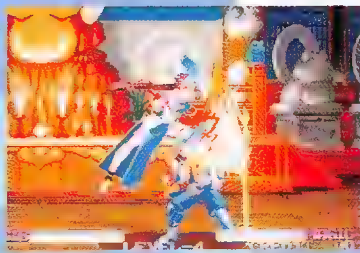
●**ジャンプ大斬り→妖艶天舞**

お手頃といえば、お手頃な連続技。

しかし、慣れないと、つなぎが難しいかも…。

●**ジャンプ大斬り→立ち大斬り1発目→百花繚乱**

一番威力があるのが、この



大斬りでスパーッといって、



しゃがみ大斬りを当てて、



カランコロ〜ン。

連続技。しゃがみ大斬りで出せるなら、それでもいい。

体力の減らせ具合といい、



大斬りで跳び込むのは同じ。



立ち大斬りの1発目にキャンセルをかけて、



フッ、ヤッ、タッ!!

カッコよさではナンバー1だろう。天輪のほうがいい？



追い打ちかます快感… 極楽太郎

威力のある連続技？それだったら、極楽太郎におまかせよっ。

担当：M.D.S.—ジョッキー・[illegible]

通常技からの連続技

●**中足払い→中足払い→立ち中パンチ→大旋風棍（中）**

密着からの4HIT。起き上がりに重ねる系だ。

●**めくり中キック→中足→立ち中パンチ→大旋風棍（中）**

めくりから狙うとこうなる。

ダッシュジャンプから狙っていこう。

ホームランからの追い打ち

●**極楽ホームラン〜**

・**大旋風棍**
・**ダッシュ攻撃**
・**通常技**
・**体当たり**
・**極楽ファイヤー**

これらすべてが入れられるのだが、実際に使うのは3種類くらい。

相手が端のとき投げた場合は、ファイヤーがスカるので、大の大旋風棍を当てていこう。

そのあとさらにファイヤーで



旋風棍のあと、ファイヤーでさらに削る。

削りに行けば完璧。

相手が端に遠い場合には、ダッシュ攻撃をこころみよう。届かない場合もあるが、それはしかたがない。

相手が端よりも少し前の、いい位置でホームランが入れば、ファイヤー追い打ちタイムだ。

ファイヤーは中で出すといいぞ。硬直後すぐに出せるように練習しよう。

一撃必殺極楽コンボ 極楽12段攻撃

●**極楽ホームラン→立ち小パンチ→極楽ファイヤー（中段）**

これが一発で対戦相手を葬り去るという極楽コンボである。

耐久力の低いキャラなら、このコンボをくらえば、一撃であの世へ行ってしまうであろう。

極楽ホームランから、立ち小パンチを入れるのがポイントである。

落ちて来た相手を、立ち小パンチで**浮かせて**、さらに落ちてくる相手に極楽ファイヤーをジャストミートさせる。当たりかたが悪いと5〜6HITにしかならない。タイミングを体に覚え込ませよう。

また、決めにくいがこれ以上の破壊力をもつ組み合わせも発見された。極楽ホームランのあと、極楽ファイヤーを**上級**（小パンチ）で当て、そのあと空中で吹っ飛んでいるときに**ジャンプ大斬り**を当てるのだ。これが決まればまさに一撃必殺極楽コンボだ！



ホームラン！から…、



立ち小を当てる。これがムズイ。



さらに浮いている相手にファイヤー。落ちる間際に当てるといい。



超壮快!!まさに極楽コンボだ！


Human Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
真伝
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
我が道に敵なし
あの天外がネオジオに登場！
剣と魔法を使った熱血伯力格闘で、
アーケードになぐり込みだ!!
▲天外魔境の人気キャラ総出演だ！
▲ジパングを舞台に剣と魔法が炸裂
▲君はどのキャラクターで戦う
ガン出るぞ！
©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED

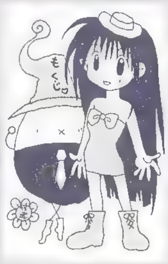
CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.148

8.15 15 August 1995

福岡県 武術師さすけさん



●待ちに待った夏休みももうすぐそこ!!みんなあれこれ計画を練ってるだろうけど、ちょっと待て!!メストの夏イベント群もスケジュールに入れておいて欲しいぞ。メストの人気者たち総出演の㋘屋宅配便やら、キャサ夫と行くVF2台湾ツアーやら…。今号の告知を見て皆で参加してくれ!!



プロフェッショナルに学べ

噂のゲームが今明らかに

ニューゲームジャングル

特別付録 B2判ストリートファイターZEROポスター

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト8月15日号

表紙:「ストリートファイターZERO」カプコン イラストby藤原ひさし/表紙写真:「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」©SNK

Virtua Fighter 2

©SEGA

メスト四天王出張第2弾関西編と（百人組手＋道場対抗戦）
バーチャファイター2

ラウクラッシュ・起き上がり論の3本立てだ！

関西の実力はいかに？ GYUの百人組手

関西でのVFイベント、メスト・アキラ百人組手の結果と関西プレイヤーの実力は？ [illegible] GYU

6月17日土曜日、大阪の[illegible]九日宮店、心斎橋ギ[illegible]目YUの百人組手とい[illegible]されたな。的すが[illegible]大分結果を[illegible]

恐るべし関西勢！

とりあえず結果から言わせてもらえば100戦中、84勝16敗。この結果をどう受け取るかは読者に委ねるが、私自身結構満足している。というのも前日に、キャサ夫の百人組手でも紹介された大門君やZAP氏などの京都勢と対戦し、ボコボコにされてしまい、「50人いけたらどうなるか[illegible]かっているだろうな[illegible]」と[illegible]う[illegible]何[illegible]のサイ[illegible]場合を受けていた私は正直「いつ倒れるか」と思ったくらいだったのである。[illegible]



ZAP氏。今回の取材では大変世話になりました。



言い訳を許さないほどの実力を見せた福田さん。

キビシイが気合を入れてスタート！

しかし慣れていないメカロ筐体のためにチョンボが目立ち、6人目ぐらいで1人負け。女性プレイヤーのサラ（VF2レディース全国2位）にも負けるという開幕ダッシュは失敗に終わった。勝ち星の内容も開勝[illegible]など地味な技が目立ち、「アイツ、アキラスペシャル出せないのとちゃうか？」という声も囁かれたりもした。

か[illegible]慣れてきた中盤から連勝スタート。A・S・心[illegible]地だけでKOなど大分余裕も出てきたようだ。なかでも対サラではサ[illegible]2人[illegible]昇り蹴りで決着がついた[illegible]

結局1ケタ負けで80人目まで進み、90勝までイケルかと思われた終盤、京都・大阪の強者共の乱入が始まった。やはり連敗。しかも[illegible]100人目はキャサ夫[illegible]を[illegible]てしまった。まあ私[illegible]は[illegible]100人達成[illegible]関西勢の[illegible]修業不足[illegible]



最近、話題の大門ラウ。手も足も出ないとは真にこのこと。

[illegible]確認しに[illegible]ことになりました。[illegible]無事[illegible]部に帰れ[illegible]ちなみに[illegible]の多[illegible]対ラウ戦[illegible]本設定のため、相手のクセを見分けられなかったことであることを付け加えておこう。

「GYUの百人組手」　セガ心斎橋GIGO道場　平成7年6月17日開催

番号	勝敗	分類	氏名	キャラ	リングネーム
1	勝ち	一般	谷雅史	ラウ	
2	勝ち	一般	津島恭典	リオン	
3	勝ち	一般	寺尾尉彗	ジャッキー	
4	勝ち	会員	早川君人	サラ	
5	勝ち	会員	鴨島好宮	リオン	ぽてとリオン
6	負け	会員	北尾郁哉	アキラ	KDZ
7	勝ち	会員	田中庸平	リオン	
8	勝ち	会員	浦憲司	アキラ	
9	勝ち	会員	濱田憲洋	ラウ	LEE
10	勝ち	会員	辻博之	ジャッキー	今国府ジャッキー
11	負け	一般	町原晴人	リオン	
12	勝ち	一般	池端宏亮	ジャッキー	
13	勝ち	一般	三木政志	リオン	
14	勝ち	一般	高司直也	アキラ	
15	勝ち	一般	柳本裕幸	アキラ	
16	負け	一般	古田健志	ラウ	
17	勝ち	会員	林真奈美	シュン	海老シュン
18	勝ち	一般	家村和治	サラ	
19	勝ち	一般	阿瀬田敏宏	サラ	
20	負け	一般	福田エミ子	サラ	くるくるサラ
21	勝ち	一般	広田純也	ウルフ	
22	勝ち	一般	金沢祥信	リオン	
23	勝ち	一般	福田幹生	サラ	
24	勝ち	一般	川合一史	ジェフリー	
25	勝ち	会員	大和田優	ウルフ	
26	勝ち	一般	橋立広康	カゲ	
27	勝ち	一般	中野渡	ウルフ	
28	負け	一般	ザップ		
29	勝ち	一般	塩崎健	ジャッキー	
30	勝ち	一般	東宣寿	カゲ	
31	勝ち	一般	加藤正和	シュン	
32	勝ち	一般	田中弥生	サラ	
33	負け	一般	大門ラウ		
34	負け	一般	松島令	ラウ	
35	負け	一般	繁冨	シュン	
36	勝ち	会員	河瀬茂樹	ウルフ	
37	勝ち	一般	川端祐介	ウルフ	
38	勝ち	一般	西井孝男	ジャッキー	
39	勝ち	一般	中野宏信	ジャッキー	
40	勝ち	一般	中村克巳	カゲ	
41	勝ち	一般	雑賀啓介	サラ	
42	勝ち	一般	宮脇大士	ウルフ	ハンターウルフ
43	勝ち	一般	平田智久	シュン	
44	勝ち	一般	後藤渚	ジャッキー	
45	勝ち	一般	寺地梓	サラ	
46	勝ち	一般	朝倉奈々絵	ジャッキー	
47	勝ち	一般	志手公治	アキラ	
48	勝ち	一般	河原恵	パイ	
49	勝ち	一般	雑賀章文	サラ	
50	勝ち	一般	藤川	ジャッキー	
51	勝ち	一般	奥西靖司	サラ	
52	勝ち	一般	滝爪章博	アキラ	
53	勝ち	一般	中道敏弘	サラ	中道サラ
54	勝ち	一般	岸川洋道	アキラ	
55	勝ち	一般	畠中秀樹	カゲ	
56	勝ち	会員	西好仁	シュン	
57	勝ち	一般	大浜和也	リオン	
58	勝ち	一般	近藤昇	アキラ	自爆アキラ
59	勝ち	一般	藤川剛志	リオン	
60	負け	一般	山花銀	カゲ	
61	勝ち	一般	湯本裕明	パイ	
62	負け	一般	池田宗太	ジャッキー	
63	勝ち	一般	井上敬	ジャッキー	
64	負け	一般	樋口慶二	サラ	
65	勝ち	一般	島田	カゲ	
66	勝ち	一般	下田星児	カゲ	
67	勝ち	一般	内村匡志	ジャッキー	
68	勝ち	一般	可児将基	ラウ	
69	勝ち	会員	下和田滋隆	サラ	
70	負け	一般	村瀬英樹	ラウ	
71	勝ち	一般	山下洋幸	ウルフ	
72	勝ち	一般	恩賀豊	サラ	
73	勝ち	一般	森勝也	ラウ	
74	勝ち	一般	富樫伸充	ウルフ	
75	勝ち	一般	宮崎亮	カゲ	
76	勝ち	一般	藤井辰雄	サラ	
77	勝ち	一般	上甲哲久	ジャッキー	
78	勝ち	一般	大塚宏之	ウルフ	ASG-WOLF
79	勝ち	会員	赤城しげる	アキラ	
80	勝ち	一般	中江悟	サラ	さな
81	勝ち	一般	若松賢	サラ	
82	負け	一般	康智博	ウルフ	四国ウルフ
83	勝ち	一般	上西淳之		
84	勝ち	一般	森山克巳	リオン	
85	勝ち	一般	橋本圭介	ジャッキー	
86	負け	一般	山崎裕	シュン	
87	負け	一般	中野宗彦	ジャッキー	
88	勝ち	一般	村田光浩	アキラ	
89	負け	一般	金城広基	ジャッキー	くるくるジャッキー
90	勝ち	一般	向山和寿	カゲ	ころころ五郎
91	勝ち	一般	奥野友三	ジャッキー	
92	勝ち	一般	中村靖	シュン	
93	勝ち	一般	宮武海平	ウルフ	
94	勝ち	一般	吉中力	ウルフ	
95	勝ち	一般	谷雅史	ラウ	
96	勝ち	一般	雑賀章文	サラ	
97	勝ち	一般	岸川洋道	アキラ	
98	勝ち	一般	中村匡志	ジャッキー	
99	勝ち	一般	可見将基	サラ	
100	勝ち	一般	キャサ夫	サラ	
84勝16敗					

※[illegible]の選手名は、大会受付時のものです



これが当日の様子。参加してくれた皆さん、ありがとうございました。

東京の雪辱は大阪で…
心斎橋GIGO道場 VS 大阪(ゲ)屋道場
ハイレベルな道場対決。見ごたえは十分だ

去る6月1[illegible]日に大阪の心斎橋GIGOで[illegible]大阪(ゲ)屋道場と[illegible]GIGO道場の対抗戦が行われた。[illegible]前回の対抗戦では、秋葉原[illegible]に苦汁をなめさせられた(ゲ)屋道場だけに、なんとしてでも東京の雪辱を[illegible]したいところだ。

強力な助っ人をGET!

まず[illegible]メンバーの一行は[illegible]大阪[illegible]東森[illegible]上野和彦君、繁富聡[illegible]GIGOで[illegible]に加え完璧な布陣で臨んだ。

さあ、あとは戦うだけだ。普段の力を存分に発揮することができるだろうか。


心斎橋GIGOチームじゃー


紅一点の森亜希子さん。

心斎橋GIGOチーム見参!

対戦相手の心斎橋軍団も強力なラインナップ。河口靖弘君、森亜希子さん、稲村丈司君、北尾郁哉君、そして大門[illegible]の5人。すべて[illegible]大会で上位に入る実力の持ち主だ。

試合開始。だが、第一試合は大阪(ゲ)屋が調子良く飛ばし、切り札キャサ夫が中堅に登場。3タテで一気に勝負を決めてしまった。

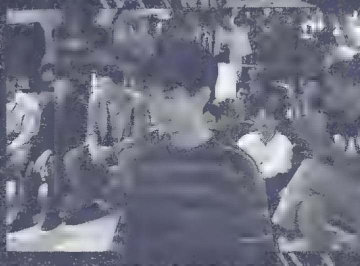
勝負が着いたとはいえ心斎橋GIGOは大門ラウの出番。ここで、がっちんは話し合い[illegible]により緑色のラウを獲得。万全の体制で臨むが軽く一蹴される始末。恐るべき強さを見せつける。


大阪(ゲ)屋チームの面々。みんな強いぞ!

続く第二試合。今度は一転して心斎橋GIGOの稲村ウルフが勝利し先手を取る。反撃の狼煙[illegible]たかに見えたが、[illegible]とがっちんが[illegible]たが、[illegible]も大門ラウ[illegible]はたかり[illegible]のタイ[illegible]大将戦へともつれ込んだ[illegible]キャサ夫と河口ジェフリーの対戦。河口ジェフリーも善戦したが、狙いすましたカゲのヒジが決まり勝負あり。対戦成績を2勝0敗とし、大阪(ゲ)屋が最終戦を待たずして勝利を決めた。

最後の第三試合。ここでは原野アキラ、上野ラウ、繁富舜帝がそれぞれ勝ち、キャサ夫とがっちんが負けるという急展開ぶり。完全にお遊びの状態になっている。


雪風師匠[illegible]の繁富くん。


3戦全勝は大門くんだけ。

注目の対戦カードであるキャサ夫VS大門ラウは超ハイレベル。道場対抗戦を締めくくるのにふさわしい試合であった。

3勝0敗で大阪(ゲ)屋道場の勝利

結果はストレートで大阪(ゲ)屋の勝利であったが、拮抗した試合が多かった。それは、ポイント数3−2が2回もあったことを見れば明らかだろう。

結局、メンバーに恵まれたと言える(ゲ)屋チームだったが、双方のチームとも相当の使い手であったため大変盛り上がった。

店員さんのマイクパフォーマンスもじつに受けが良く、大成功のイベントは終了した。

心斎橋GIGO道場VS大阪(ゲ)屋道場

第一試合

	名前	キャラ		キャラ	名前
先鋒	河口靖弘	ジェフリー	×−○	ジャッキー	東森信博
次鋒	森亜希子	リオン	×−○	ラウ	上野和彦
中堅	稲村丈司	ウルフ	×−○	カゲ	キャサ夫
副将	大門ラウ	ラウ	○−×	ラウ	がっちん
大将	北尾郁哉	アキラ	×−○	舜帝	繁富　聡
			1−④		

第二試合

	名前	キャラ		キャラ	名前
先鋒	稲村丈司	ウルフ	○−×	舜帝	繁富　聡
次鋒	森亜希子	リオン	×−○	ジャッキー	東森信博
中堅	北尾郁哉	アキラ	×−○	ラウ	がっちん
副将	大門ラウ	ラウ	○−×	アキラ	原野雄司
大将	河口靖弘	ジェフリー	×−○	カゲ	キャサ夫
			2−③		

第三試合

	名前	キャラ		キャラ	名前
先鋒	森亜希子	リオン	×−○	アキラ	原野雄司
次鋒	河口靖弘	ジェフリー	×−○	ラウ	上野和彦
中堅	稲村丈司	ウルフ	○−×	ラウ	がっちん
副将	北尾郁哉	アキラ	×−○	舜帝	繁富　聡
大将	大門ラウ	ラウ	○−×	カゲ	キャサ夫
			2−③		

総合結果：3勝0敗で大阪(ゲ)屋道場の勝利

教えてあげよう

起き上がり無敵

VFは倒されたほうが不利な状況になるのだが、ある方法で有利にすることが可能なのだ！

みんなVF［illegible］れるというVF2が発売されてからもう1年にな［illegible］わけなのだが、まだ［illegible］各々なりの限界［illegible］と思う。そこで［illegible］ている人もいるかもしれないが、［illegible］らない人もたぶんいると思うので新しい戦略パターンを教えてあげようと思う。

今回紹介するのは、相手を倒し［illegible］倒されてダウン［illegible］相手［illegible］基本的に［illegible］てしまった［illegible］投げを狙［illegible］の2択攻撃を［illegible］防御しなくてはいけないのだ、というわけでかなり状況としては不利なのである。

しかし、その状況を未然に防ぐことが可能でさらに自分が有利になる方法がある。それは、起き上がり無敵を使うということなのだ。VF2での起き上がりにはほんの少しだけ無敵がある。その無敵時間を増やすのだ。そのやり方を説明しよう。



今までは［illegible］ガードするのは至難だった。

絶対覚えろ！“無敵起き”

それでは自分が倒されたところから順番に細かく説明していこう。

まずは［illegible］相手［illegible］自分［illegible］する。［illegible］

自分のダウン［illegible］らすことはレバーをぐるぐる回すことと、Ⓖボタンを交互に早く押せばすぐ動けるようになるのだ。

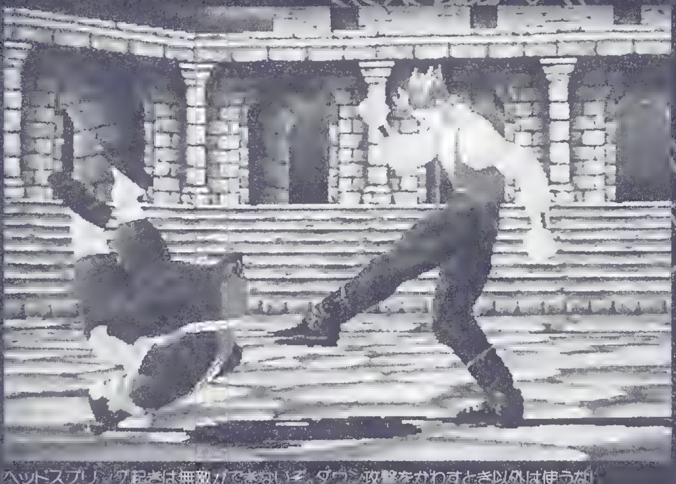
でも［illegible］ある。それは、ある一定のダメージが回復しているにもかかわらずその後もひたすらレバーとボタンをガチャガチャしていると起き上がり選択時間ですでにいずれかの起き上がりをしてしまうので注意だ。

さて話をダメージ回復したところに戻そう。

とりあえず起き上がりには自分のダメージを回復させたあとに自分の起き上がりを選択できる時間が存在していて、そのときに色々と横転や前転などが選べるのである。

しかし、起き上がり選択時間がいつなのかというのは相手に与えられたダメージにもよるので、自分の今までの慣れと経験がないと難しい。これも注意点の一つだ。それはさておき、起き上がり無敵のやり方なのだ。無敵起きは基本的にその場、横転、前後転、起きならすべて可能で起き上がり攻撃さえ出さなければ全部できるのである。

だが、起き上がりの無敵は無敵でいる時間が決まっていて、その時間が一番長い起き上がりがその場起きなのだ。次に長いのが横転と前後転起き。ヘッドスプリング起きは無敵起き［illegible］ないので覚えておこう。



ヘッドスプリング起きは無敵ができないぞ。ダウン攻撃をかわすとき以外は使うな!

入力のコツは？

［illegible］は基本的な入力を教えよう。

●その場無敵起き

その場起き［illegible］的に相手に倒［illegible］にもし［illegible］なし［illegible］時間［illegible］する［illegible］か［illegible］る意味［illegible］ときか［illegible］の場起きは出来れば［illegible］前or下＋Ⓟボタンを連打して起きて欲しい。

それをすることによって自分のダメージを減らすことも出来るし、起き上がり選択時間ですぐにその場起きが出来るのだ。







だいたい起き上がり選択時間中［illegible］よし！無敵でいよう。その場起［illegible］



このとき［illegible］レバーを［illegible］入力する［illegible］





VIRTUA FIGHTER2

おされるからだ。でもこれはあくまでも紹介なので、自分のダウンダメージがどのくらいなのかわかってる人は素早く回復し、起き上がり選択時間でその場起きを選択してくれ。

で、自分の起き上がりをその場起きと選択したら、レバーをニュートラルに（レバーを離す）する。

すると自分は普通にその場起きをするのだが、完全に起き上がる前にレバーを下、左下、右下のどこかに入れるの（自分が1Pなら左下がおすすめ。理由はない）。

するとなぜかしゃがみパンチはおろか中段蹴りさえも入力してしまうのだ。

このときの無敵時間の正確な時間としては、普通に起きたと思って攻撃をする。

しゃがみP（下段）、[illegible]打ち（中段）を両方とも[illegible]時間の長さだ。[illegible]といってもこの[illegible]考えると1秒[illegible]。[illegible]的に[illegible]同じ。

起き上がり選択時間内で[illegible]転もしくは前後転の入力[illegible]てからレバーを離し、[illegible]こかへ入れておく。[illegible]は無敵は成功する。

[illegible]

で相手[illegible]入らせるということはVF2[illegible]

相手との読み合いがすべて

起き上がり無敵を使っての有利な点と不利な点の攻防説明をしよう。

●有利な点

起き攻めをして来る場合というのは[illegible]しゃがみ[illegible]（下段）か起き上がり[illegible]系の中段攻撃を[illegible]て来るのが[illegible]である。[illegible]打撃[illegible]対しての説明をする。

このときにキチンと起き上がりに技を出して来たら自分が一方的に有利なのである。とりあえず無敵時間中に相手の攻撃が見えたらそこには必ずスキがある。

[illegible]のサマーソルトなど技の出が早いもの）今回は全キャラ共通で説明する。で、しゃがみパンチが見えたらP・[illegible]で技を出せばその後の[illegible]などの[illegible]はしていかせるのである。それとは別で肘を最初に出して来た場合もP[illegible]で返せるのだ。このときはどちらが大[illegible]けを入れるのかが[illegible]。有利な点は[illegible]れただけだが、[illegible]れただけでもかなり厳しいの流れが変わるぞ。それでは次。

●不利な点

一番「ウッ」と思うのが相手にバレていたときである。無敵が終わった瞬間に肘でよろめかされたり、無敵起きは起きたあとしゃがんでいるのでしゃがみ投げを決められる場合がある。

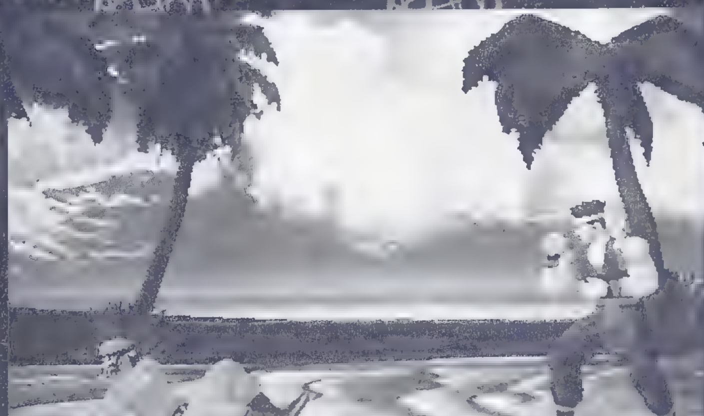
でも、これは不利というより読[illegible]た場合なので[illegible]



アキラの猛虎硬爬山もこのとおりです。



この[illegible]に[illegible]



でも無敵がバレてるとこのように尻もちをついて大ピンチ！

か、それは無敵起きに投げ判定が存在するということだ。

これも結局は相手に無敵起きとバレていないと決められないのだが、無敵起きに重ねてくるしゃがみパンチをVF2特有のP＋Gで出されると、ちょうど3フレームくらい存在する立ち投げ判定で投げられるときもあるのだ。

理解できたであろうか読者の諸君。まあ、いずれにせよこれでVF2は闘っているときも2択の読み合いでアツイが、起き上がりの読み合いもアツイということがわかってくれると思う。

それでは最後におまけでキャラ別で無敵起きしたあとに何を出せば良いのか、有効なのかを教えよう。

これは使えるぜ！

起き上がり無敵をしたあとには。

●アキラ＝猛虎硬爬山
●ジャッキー＝サマーソルトキック or ©・エルボースピンキック
●サラ＝サマーソルトキック or ダブルジョイントバット
●ラウ＝連[illegible]（[illegible]上P[illegible]）
●パイ＝[illegible]脚登[illegible]旋[illegible]
●ウルフ＝[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
●シュン＝[illegible]
●リオン＝後掃腿 or 盤肘

とこれらの技が有効なので試してみてほしい。

ひげコックに引導を
VSラウ戦
ジャッキー・ブライアント

ジャッ[illegible]から見たラウ、ということにはなっているが、ラウ戦[illegible]のキャラの闘っても基本的[illegible]は同じ。[illegible]
担当：[illegible]LAN

ジャッキー[illegible]性の高い技を多く持っているが、[illegible]の技[illegible]平均以下で[illegible]を守[illegible]投げを持っているのでもない。ゆえに[illegible]に対しては実な攻め[illegible]すい（押し[illegible]い）部類に入るキャラである。

ラウの一つ一つの攻撃パターン、そしてそれに対する対処法をしっかり覚えて[illegible]臨もう。

開幕の選択

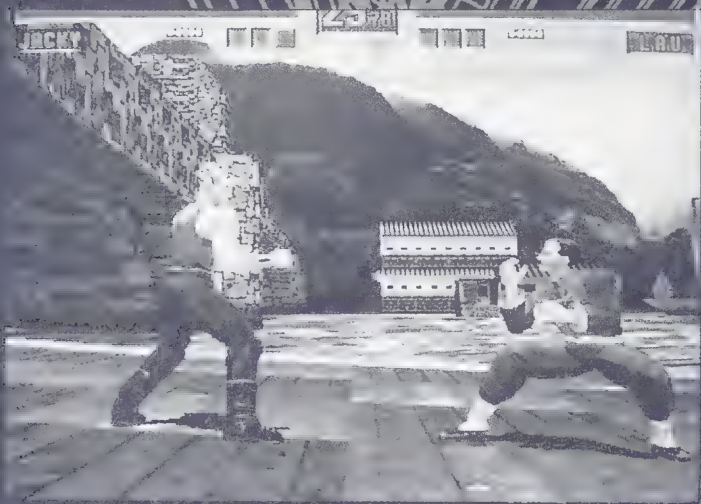
開幕の選択には[illegible]ものがある。[illegible]よく使ってくるのが

・Ⓟ（ⓅⓅⓀ）

・しゃがみ下がり

の2つ。Ⓟを打ち合った場合はラウが勝つ。もしⓅⓅⓀが来ると完全にわかっている（読んでいる）ならばしゃがんでスカしてサマーや投げを決められる。

しゃがみ[illegible]は、斜上[illegible]るので、[illegible]スラント[illegible]エルボー[illegible]コンボ[illegible]痛い目を見る。これに[illegible]ミドルキック[illegible]ラウの行動は当然この[illegible]に限定されるわけではない。[illegible]読み合いだ。



その2、しゃがみ下がり。踏み込んでミドルかスピニングスラント[illegible]い。



開幕にラウがよく取る行動その1、ⓅⓅⓀ。しゃがんでかわせ。

ラウの行動パターンとそれに応じた返し技

[illegible]の斜上Ⓟ[illegible]を[illegible]み合わせ[illegible]逃[illegible]存在する[illegible]というのは基本的[illegible]キャラ一緒だが、一番大事なのは実際にラウと闘ってみることだ。そしてその相手がどんなラウなのか（どういう連携を多用してくるか）を素早く見極め、それに合わせて動いていこう。

ではラウが斜上Ⓟの後に取る行動を一つずつ見ていこう。

①（斜上Ⓟ→）斜上Ⓟ

手を出せなそうだがⓅで止めることができる。ただしⓅを出すのが少しでも遅いと浮かされてしまうので注意。Ⓟということは、つまりコンボエルボースピンキックだ。

あるいは、しゃがみ下がりで斜上をスカらせ、そこを投げるという方法もある。いずれにせよ迷わず行動すること。投げはⓅ＋Ⓖが入力も楽（しゃがんだまま出せるし）だが、投げ抜けされる恐れがあるのでなるべくニーストライクを使いたいところだ。

[illegible]斜上Ⓟ[illegible]Ⓚ

この連携はジャッキーのいかなる技を打っても返せない。ある意味最強の連携といえる。

ただし、斜下で浮かされることはなく、ガードした後は斜上Ⓟよりも間合いが離れる。さらに、斜下Ⓟは運掌という固有技で、硬化が14フレームある（斜上Ⓟは斜上掌＋Ⓟという扱いになっていて、硬化はⓅと同じで10フレーム）。たかが4フレームと侮るなかれ。斜下Ⓟをガードできれば、ラウが続けて攻[illegible]した場合、Ⓟのほ[illegible]ー・しゃがみⓅでも[illegible]とかでき[illegible]



返し技のない斜上Ⓟ→斜下Ⓟ。ガードして仕切り直し。



むしろこの連携は、斜上Ⓟのしゃがみ下がり防止に使われる。斜上は下ガードを突き上げるだけだが、斜下は斜上よりリーチがあって、下ガードを突きつつヒットさせることができる。つまり、しゃがんだ相手に斜下ⓅⓀがすかってヒットする。結論から言うとガードするしかないが、[illegible]飛し過ぎてガードを固めると今度は投げの的になる。鋭く読め。

③ひじ（肘撃）

斜上Ⓟと同じ要領で、しゃがみ下がりでスカすことができる。技で止めることは不可。

それを読まれてダッシュ肘やしゃがみダッシュ斜上Ⓟを使われるのなら、投げを置いたり、コンボエルボー、あるいは本来使ってはいけない技であるサマーソルトも候補に上がってくる。

④ミドルキック

斜上Ⓟやひじをスカそうとしてしゃがみ下がりを多用すると狙われやすい。ガードすることができたら、行動の[illegible]



④とひじにはしゃがみ下がりでスカッ。ニーストを入れろ。



①、⑤用にしゃがみ下がりを多用すること。

先権はジャッキー側に移るので反撃に転ずるチャンスだ。

⑤しゃがみⓅ

とりあえずークッション置いてラッシュを持続するために使う。この後[illegible]とか多いので[illegible]即、死につな[illegible]。

これに対して[illegible]しゃがみⓅを空振りさ[illegible]みだと当たる[illegible]しゃがみⓅを出せ[illegible]ことができ[illegible]返し方は今まで挙げたうちのどれよりも難しい。[illegible]ラウのしゃがみⓅをくらってしまうのは、それはこちらのしゃ[illegible]Ⓟが早すぎるということ[illegible]味し、また逆に浮かされて[illegible]まうのならば遅すぎ[illegible]

⑥様子を見る

[illegible]攻めるフ[illegible]ぶしつつ[illegible]が[illegible]を入れる。攻めに[illegible]たところを[illegible]うというパ[illegible]

完全にそれ[illegible]ば、ミドルキ[illegible]ばいい。だが、もし斜上Ⓟが来たら[illegible]



しゃがみⓅを[illegible]



戻りにしっかりⓀを当てる。[illegible]

[illegible]は[illegible]チャンスと割り切ろう。

⑦投げ

あまり[illegible]に徹している[illegible]投げも[illegible]比較的よく使ってくる[illegible]と肘撃[illegible]と[illegible]手揺打（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）で[illegible]

これなともにひじとしゃがみⓅというリスクの少ない技に化ける。実はこの点が厄介なのだ。予備動作のQFにコンボエルボーを入れたりといった返し技はあるが、これも⑥と同じで、ラウの行動の一つと[illegible]的な[illegible]



[illegible]はQBで間合いを開け、攻めてきたところを迎え撃つのも有効だ。

ラウの連携とその対策

	〈次の行動〉	〈対策〉
斜上Ⓟ	斜上Ⓟ	ⓅⓅ⇒ⓅⓀ、しゃがみ下がり
	斜下Ⓟ	なし
	肘撃	しゃがみ下がり
	しゃがみⓅ	立ちⒼでスカしてしゃがみⓅ
	様子を見る	
	投げ	
	その他	

※ 下の3つは状況で返し方が変わるため限定できない

⑧その他

地掃腿や下オイエー、ジャンプキックなど。ガードしてしまえばこれらは返せるが、この中で地掃腿には注意。[illegible]っかりくらってしまいやすく、たとえガードできたとしても足先だと返し技はない。返せる場合（エルボーでよろけさせる）も素早い反応が必要だ。

これらの①～⑧すべてに対応できるのがQB[illegible]いったん間合[illegible]を離し[illegible]サイドフリップ[illegible]やダ[illegible]ユハンマーでカウン[illegible]ジャッキーの得意[illegible]

起き上がり方に注意せよ！

ラウにダウンを奪われた後どう起き上がればいいか。

ダウン攻撃を仕掛けてきた場合は、転身脚系ならば外側への横転、縦押しの旋風腿ならばヘッドスプリング、投げの後ならば急いで横転すれば回避できる。

この中で注意してほしいのが旋風腿系だ。例えば少し押されてからよろけて[illegible]をくらったとする。[illegible]にヘッドスプリング[illegible]どうなるか[illegible]ヘッドスプリングは起き上が[illegible]このできない唯一の[illegible]り方で、つまり、[illegible]らの連[illegible]背転脚で[illegible]一気に[illegible]し出されてしまうのだ。[illegible]グ上のどこで倒されたの[illegible]よく見て[illegible]を選[illegible]していこう。

起き上がり[illegible]無敵[illegible]ときは、コンボエ[illegible]マー（↓Ⓟ＋Ⓖ）が効果[illegible]だ。

ラウ戦[illegible]しても[illegible]れがちになるのでこんな[illegible]まず[illegible]て[illegible]反撃に転ずるチャンスを待つ[illegible]が必要だ。特にサマーやサイドクックスは御法度。[illegible]技で止めてからエルボースラント、投げの三択をかけるのが基本だ。





ⓅⓅⓀの後はヘッドスプリングで起きるのが基本だが、

ホホホホホホホ

ＶＳラウ攻略

サラ

対処の仕方を知っていないと、いつの間にか負けているラウ戦…。そんなアナタにこのコーナーを捧げよう。

担当：[illegible]K-TAN

[illegible]攻撃し[illegible]アッという間に[illegible]れてしまう[illegible]ラウ戦の[illegible]スポットをあててみた。

なぜ浮かされてしまうのか?

そう、まず最初に[illegible]かされてしまう[illegible]の[illegible]使う[illegible]斜上[illegible]表的だ。しか[illegible]上掌も忘れて[illegible]浮かされてしまうの[illegible]は、この、攻めのコンビネーションを無理に止めようとした場合が多い。

それともう一つ、肘撃や[illegible]などくらって、くらいポーズになったとき。

このとき、投げや次にくる攻撃を警戒して、立ちⓅやしゃがみⓅを出してはいけない。相手の攻撃を受けてくらいポーズになったとき、相手側の攻撃のほうが速く出るため、この場合100%浮かされてしまうのだ。



このポーズからⓅを出すと浮かされてしまう。

それじゃあ止めてやろうぜ

これに関してはどのキャラも同じことが言えるが、ラウ戦の場合は、特に忍耐と辛抱が必要であり最重要である。

[illegible]攻め[illegible]斜上[illegible]Ⓟor斜上[illegible]斜上掌Ⓟか[illegible]に来るその間[illegible]ⓅⓀで返すことができる。が、反応が遅いと浮かされてしまうので、反応というよりは、ほぼ先読みⓅⓀである。

しゃがみⓅというのもあるが、立ち斜上の上手な人にはなるべく使わないように努めよう。でないと、浮かされてしまうぞ。

●斜上掌Ⓟ→しゃがみⓅ→斜上斜Ⓟ

最も一般的なのが、このコンビネーション。

止め方は2通り。

①ラウのしゃがみⓅが出る前を、こちらのしゃがみⓅで止める。

②立ち状態でラウのしゃがみⓅを空振りさせ、空振りをしたら、それに合わせてしゃがみⓅを出す。

①の場合で、しゃがみⓅでラウのしゃがみⓅを止めることができたら、ジュンプリを使って、ＴＬＳキックかⓅ[illegible]



止めることができたら、



振り向いてローズ[illegible]サイドを狙うか。



コマンド投げをエルボーの自動[illegible]をしにいくか[illegible]Ⓟ。

Ⓚを狙っていくといいだろう。

Ⓟ・ⓀでラウがよろけたらⓀサイドを当てに行こう。

また[illegible]使わずに、しゃ[illegible]投げのネ[illegible]狙いにいく[illegible]当たる[illegible]空振りする[illegible]スが結構多い。

このラウのしゃがみⓅの引っ込みに合わせて[illegible]かしゃがみⓅを[illegible]ラウは[illegible]いるの[illegible]ホサマー[illegible]とが可能[illegible]も同じ。

空振りを確認したら、しゃがみⓅを出せるようにしよう。

●斜上掌Ⓟ→肘撃or斜上掌Ⓟ

両方共しゃがみ歩き確認でかわすことが可能だ。かわすことができたら、コ[illegible]



拳が引っ込むのに合わせてしゃがみⓅ。そこからコンボサマーをブチかまそう。

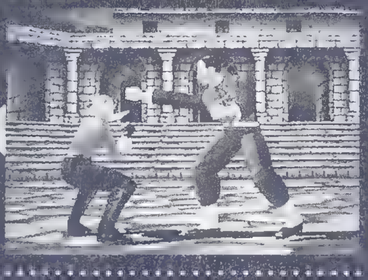


空振りしたら、

イ〜ヤッ！Ⓟ＋Ⓖ投げの場合でも、レバーを[illegible]と入れると投げやすい。



Ⓖを押さずにレバーを斜め後ろ下へ。



ラウが、こちらの止めるための攻撃に対して、何をしてくるか。これも考慮していかなければならない。

●サラ側ⓅⓀ、これに対してラウ側は肘撃

斜上掌Ⓟ、斜上掌Ⓟを、Ⓚで返して来るサラに対して、ラウの取る行動が肘撃。

こちらの立ちⓅ、しゃがみⓅは、一方的に負ける。しゃがみⓅで肘撃をくらうと、よろめかされてしまうぞ。

●サラ側しゃがみ歩き後退に対し、ラウ側斜下掌Ⓟor旋中腿





旋中腿は、すぐ立ちガードに切り換えるしかない。旋中腿をガードできたら、即ⓅⓀを出すと返すことができる。

よろめかされてしまったら

よろめきに対して、ラウの取る行動は、

①斜上or斜下掌で浮かせて[illegible]中コンボ
②双掌[illegible]
③ⓅⓀ
④投げ

挙げられる。一応旋中腿もあるが、これは絶対くらうので省いておこう。

①は、Ⓖボタンを押しつつレバーをガチャガチャ動かせば、よろけは回復できるので[illegible]浮かされずにすむ。

②の場合はちょっと特殊で、最後の蹴りが、ヒットするときとしないときがある。

一応ヒットしないことを祈りつつ、レバーを下に入れながらガチャガチャ[illegible]しゃがみ状態で蹴りの空振り[illegible]しゃがみ[illegible]確認したら、投げか[illegible]トを狙いにいこう。

[illegible]のとき、Ⓖボタンは押さずにレバーのみガチャガチャ[illegible]ヤがそう。このほうか[illegible]



③は、確実にくらうが、[illegible]②の要領でやってみよう。

④は、Ⓖボタンを押しながら回復を図ると、投げの回避は完全に不可能。

この場合は、Ⓖボタンを押さずに、レバーを下に入れてガチャガチャ動かしつつ、しゃがみⓅを連打してみよう。これで投げは回避できるが、肘を出されるとよろけてしまい、旋中腿を出されるとダウンしてしまう。しゃがみⓅがヒットしたら、そこからコンボサマーを狙ってみよう。

ダウンしてしまったらどうするか

ⓅⓅとくらっていても





[illegible]を前提に話を進めていく。

1つ目は、その場起き上がりで、敵足方向の仰向け。

これをラウにガードさせた後に、取る行動が重要。

起き上がり攻撃（中段・下段）をガードさせた後、決して立ちⓅ、しゃがみⓅを出してはいけない。

ラウの攻撃や投げを止めようとすると、100%確実に浮かされてしまった。

[illegible]

[illegible]ていると、これは[illegible]ダッシュを[illegible]追いかけて来て、投げられてしまうこともあるので、注意していかねばならない。

サラの起き上がり攻撃でガードさせたあとに即反撃を受けないのは、下段攻撃全般だ。

起き上がりに関してもう少し説明すると、中段蹴りばかり出していると地爬腿をくらい、下段ばかり出していると、騰空斜[illegible]が待っているので、読み負けないように。



ここからが重要 読み負けるとき

[illegible]ント投げor[illegible]う。[illegible]投げを、ラウ[illegible]エルボ[illegible]

[illegible]しゃがみ[illegible]エルボーは、[illegible]としゃがみⓅに勝てる[illegible]立っていればDジョイ[illegible]投げをヒットさせ[illegible]でき、しゃがんでい[illegible]るめかす[illegible]



ヤッホー

今回は、ラウ戦の中でも、近距離戦に的を絞ってみたが、いかがだっただろうか。[illegible]なかには[illegible]そうなってくるとわかって[illegible]り返せるだろうけどさ[illegible]というのが本音かもしれない。ただ、これを実行できるようになるといい[illegible]サラに明日は[illegible]かも。

総合的に見ると、しゃがみ歩き後退が、一番有効に思える。[illegible]返し方を覚えていくといいだろう。

ラウ戦においては、浮かされるより、投げをもらったほうが、はるかにマシである。浮かされなくなってから、投げを対処しよう。

それから、中間間合いでの攻防は、ジャックナイフが非常に役立つ。サイドフックは浮かされる恐れがあるので、極力控えよう。

最終的には、やはり読み合いだね。

リングを制するのは酔狂の老兵か最強の虎か?

舜帝 VS ラウ 攻略法

酔虎の演舞

手数の多さか[illegible]か[illegible]の[illegible]か?[illegible]ラウを[illegible]させるかそのポイントを[illegible]しよう!

VFの[illegible]人 K. K[illegible]

[illegible]がラウと対戦する場合、最も重要なのは、ラウの[illegible]パターンを知ることだ。ラウの[illegible]2パターン。[illegible]は

①[illegible]でのゴリ押しリングアウトパターン

②カウンター斜上掌で浮かしてからの空中コンボパターンである。

まず、ラウ対策の第一歩としてラウがなにを狙っているのか知ろう。



押されるとしょうがないが[illegible]舜帝側。

ラウ対策① ラウの基本戦術を知れ

ラウは①の押すにせよ、②の空中コンボを狙うにせよ斜上掌からの連携で攻めてくることが多い。

特に斜上掌Ⓟは硬直が少ないため次の攻撃へ移るときに相手よりかなり有利になるパターンがある。一般的には↓Ⓟを当ててから斜上掌Ⓟを出し、↓Ⓟに対して反撃を試みようとしたらこっちの技をカウンターで当てて浮かすというのがラウ側の狙い。

↓Ⓟはバーチャ2では攻めの要となる技。ここでの攻防を制さないとラウには勝てない。↓Ⓟを[illegible]しようとすると浮かされるとよくいわれていて[illegible]本当に密着状態で↓Ⓟから斜上掌を出されたらこちらの反撃のすべはないのだろうか?実はラウの↓Ⓟの当たり判定[illegible]

[illegible]

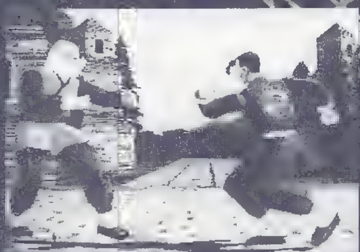
必要はない。

[illegible]↓Ⓟをくらってしまった場合は危険。舜帝側が↓Ⓟやそのほかの技を出してしまうと斜上掌で浮かされてしまう。こうなったときは立ちガードをするか、距離が少しでも開いていたらバックダッシュをしてもいい。



↓Ⓟをガードできれば次の斜上[illegible]





[illegible]められる[illegible]定に注[illegible]とにかく[illegible]のパンチである程度こちらのとらなくてはならない行動がわかるはず。↓Ⓟをくらったらとにかく立ちガードして相手の出方を見[illegible]

↓Ⓟをくらったら後の斜上Ⓟは距離があるとぎりぎりさけられる。

よう。

↓Ⓟからの斜上掌をうまく止められたらチャンス。相手は写真のような[illegible]になっているので[illegible]ラウを立ち状態[illegible]できる。ここが舜帝[illegible]投げ技でもいいし中段蹴りでもよいし[illegible]入力して[illegible]ダッシュをさせてからⓅ+Ⓖ[illegible]して投げ抜とし[illegible]かみパンチの[illegible]を[illegible]ておくのがいいぞ



さあ止められたぞ!すばやくしゃがみダッシュして、



Ⓟ+Ⓖ投げか[illegible]の側[illegible]でもよい。

さて、ラウの攻めをこの段階で食い止める方法は理解したと思うが、やはり、Ⓟから斜上掌Ⓟをガードしてしまうことのほうが多いはず。次に斜上掌Ⓟをガードしてしまった後の攻防について説明していこう。

ラウ対策② 斜上掌Ⓟからのコンビネーションを見切れ!

前号のキャサ夫の対ラウ全キャラ基礎攻略にも載っていたが、斜上掌Ⓟからラウがつないでくる攻撃は次のようなものがある。

①[illegible]斜下掌Ⓟ
②さらに斜上掌Ⓟ
③肘打ち
④中段蹴り
⑤投げ技
⑥↓Ⓟ

それぞれを簡単に説明すると、①は斜上掌Ⓟをガードさせた後、斜下掌Ⓟをさらに出して押してくるパターン。これは一部のキャラは反撃不可能だが、舜帝は斜上掌Ⓟをガードした後Ⓟを出せば斜下掌を潰すことができる。このコンビネーションを使ってくるラウ使いにはⓅⓀやⓅⓅを先読みで出しておくのも効果的だ。ちなみに↓Ⓟでは斜下[illegible]で潰されてしまうぞ!

②は特殊入力の立ち[illegible]でつないで[illegible]ので、[illegible]級に対してはほとんど反撃のスキを与えないものになっている。しかし、舜帝はキャラ的なものからかなりスカりやすい。だからラウ使い、特に百戦錬磨の猛者ならほとんど使わないといってもよい。もしこのパターンできたのなら、斜下[illegible]と同じくⓅで止められ



Ⓟで潰せる斜上Ⓟの後はⓅ連打2発まで[illegible]は意外と安定だ。



[illegible]投げを狙う



投げ返しを先[illegible]入力[illegible]相手[illegible]なれかもよい。

る。ただし、しゃがみモーションを入れられるとⓅがスカり浮いてしまうぞー その他に、[illegible]うのは素早く出せば↓Ⓚでも返せる点だ。しかし、これはタイミングが少しでもズレてしまうと浮かされる心配がある。そこで斜上掌Pをガードしてからしゃがみガードで軽く↙に入れてしゃがみ下がりをすると次の斜上掌Ⓟを完全にスカらせることができる。そして硬直中に投げを狙うのがベスト。舜帝はしゃがみ状態でⓅ+Ⓚ+ⒼやⓅ+Ⓖの投げを入力しても投げが成立するのでかなり楽なはずだ。

ちなみに斜下だとダメージはうけないものの突き上げられるので注意しよう。

③④は斜上掌Pを立ちガードで安定させないように地掃腿などの下段を混ぜてこられ[illegible]しゃがみガード[illegible]こちらの逆をついた[illegible]は全キャラほ[illegible]なので[illegible]してほしい。

また[illegible]は立ちガード[illegible]を投げで崩そう[illegible]あ[illegible]これも読み[illegible]て↓Ⓟ[illegible]相のⓅ+Ⓖを出してしまうと逆に斜上掌で浮かされてしま[illegible]を！

最後の↓Ⓟは[illegible]り直したいときにラ[illegible]てくる。この[illegible]ですが[illegible]これに[illegible]ラウの[illegible]が攻[illegible]超反応で中[illegible]いいぞ。当て[illegible]ドしてしまった[illegible]項で説明[illegible]

[illegible]何を狙っていて[illegible]何を狙うべきなのかは理解できたと思う。あとは読みで旋風掃腿を置いておいたり、↙Pの背旋肘を出しておいて相手の出鼻をくじいて、攻め続けても無駄と思い込ませるようにしよう。そしてガードを固めた瞬間が攻めのチャンスだ。

攻めのチャンスというとよく舜帝は技の出が遅いので↓Ⓟから攻めても意味がないと思っている人も多いんじゃないかな？ 実は私もそう思っていた1人。しかし、調べたところかなり攻め込めることがわかったのだ。その攻法を説明しよう。

ラウ対策③ 伏挑撃からの攻法㊇

ページの初め、ラウの↓Ⓟの当たり方で攻め方が変化すると書いたが、それは舜帝の伏挑撃にも言える。伏挑撃↓Ⓟもガードさせたときと当てたときその中でもカウンターヒット、ノーマルヒットと細かく分けると相手を硬直させる時間が変わり[illegible]その攻撃を[illegible]手が[illegible]もちろんガードされたときが[illegible]で当てたで[illegible]長く硬直する。[illegible]ここで[illegible]ラウ[illegible]伏挑撃を再度出せば、ラウが[illegible]↓Ⓟを出さない限り舜帝側が攻撃発生時間上有利になる。

そのためラウ側は↓Ⓟを出してくることがある。これに対抗できるのが↘Ⓚの側端脚[illegible]は遅いが[illegible]せるので[illegible]舜帝[illegible]勝つの[illegible]



読み[illegible]とこの通り。でも↘Ⓚは狙う価値がある。



→Ⓟをガード[illegible]↘Ⓚ

しかし、ラウ側が斜上掌を出してくると浮かされてしまい、空中コンボが確定となってしまう。ここら辺は読みだ。

さて、うまく読みが成功した場合、↘Kの側端脚を当てた場合、よろめかすかダウンさせているはず。ここも投げたりして攻め立てよう。

↓Ⓟを再度出して当てられたらこちらが完全に有利になる。Ⓟを当てることができれば、硬直時間の関係から[illegible]ラウ[illegible]の投げ技[illegible]ラウ側に[illegible]になる。このように↓Ⓟ→ガードされるだけでも[illegible]に押してくるラウに[illegible]入れられる。しかも、この↓Ⓟの伏挑撃[illegible]からの攻めは酒を飲んでいればさらに有利になる。京都のZAP氏の理論と計算上では5杯の酒を飲むと伏挑撃を当てた後はラウ側にはそのすべがなくなるという。実際に試したが、伏挑撃後の↘ⓀをⓅでよ[illegible]ることすらできなくなってしまっていた。

威力でアップした後の硬直時間が変化する[illegible]チャンス、技の出が遅い舜帝も[illegible]一つでかなり攻められるようになる。

対ラウといっても結局はお互いの読み合いになる。

今回のこの攻略は超基礎。背旋肘のうまい置き方やそれに対して↓Pからラウがダッシュ入力を利用して斜下掌を



[illegible]のこ[illegible]らない

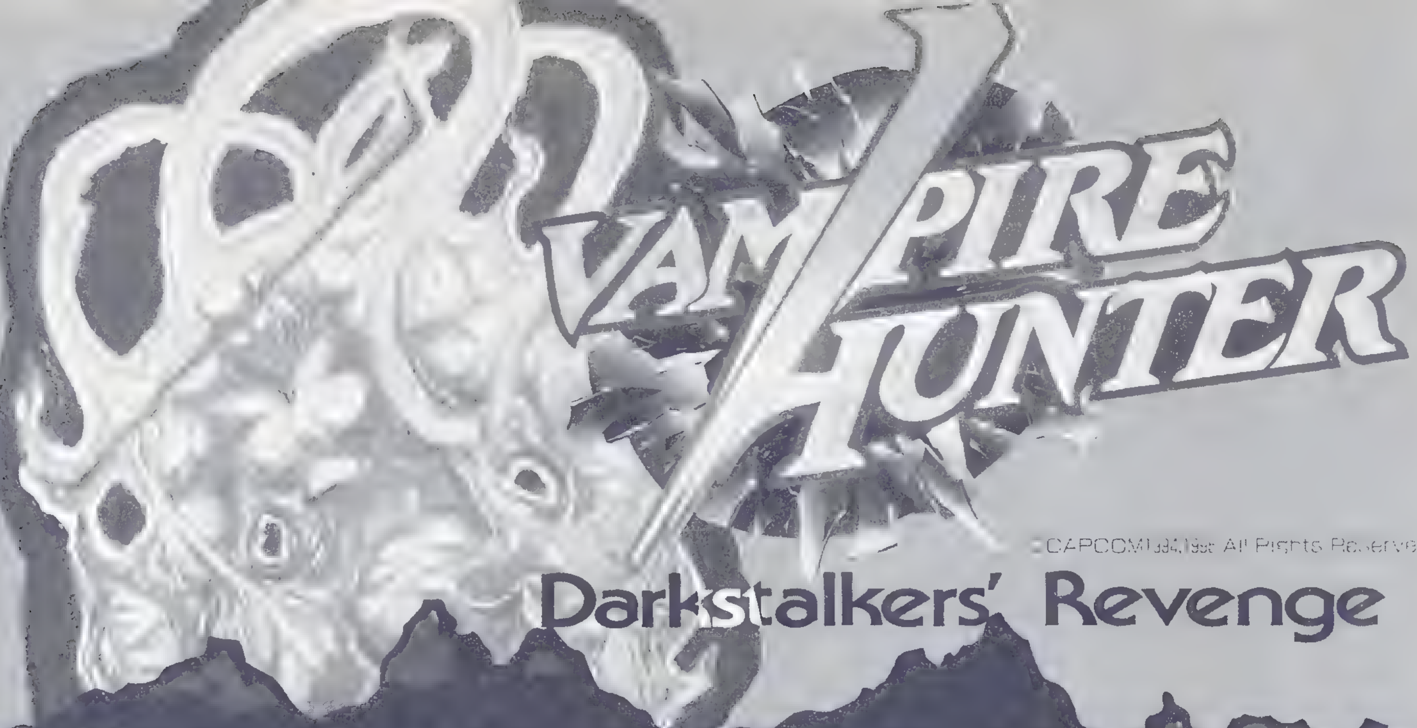


5杯飲んでいれば↓[illegible]させた後[illegible]

しかも、この↓Ⓟの伏挑撃



全[illegible]斜[illegible]の使い方舜帝に多用[illegible]ろってき[illegible]の対応な説明[illegible]。[illegible]会った[illegible]追接[illegible]い。[illegible]の攻略は大[illegible]ラウ氏[illegible]ANA氏[illegible]西ラウ氏、新四天王ラウ氏などたくさんのラウ使い、柏ジェフリー氏の協力とZAP氏をはじめとする京都方面の[illegible]と[illegible]作成しま[illegible]ご協力[illegible]します



VAMPIRE HUNTER Darkstalkers' Revenge

宇宙の支配者をひざまずかせろ!
パイロンクラッシュ

パイロンのウィークポイントを総チェック。これでパイロンに勝てないとは言わせない!?
担当：[illegible]

タイ[illegible]という[illegible]その[illegible]パイロン。たしかにパイロンは強い。[illegible]に奴がいると乱入する[illegible]が失せ[illegible]ってくんなよ!」と思う人も[illegible]パイロン[illegible]れを読んで巷でブイブイいわしているパイロンを屠り去ってやろう。

パイロンの動きを知ろう

[illegible]シューティングモード。これ[illegible]話していこう。
パイロン[illegible]ソルスマッシャー[illegible]飛び道具で押し返すの[illegible]。これでパイロンにプレッシャーをかけてやるのだ。これ[illegible]ト[illegible]、アナカリス(くらったあと)、サスカッ[illegible]

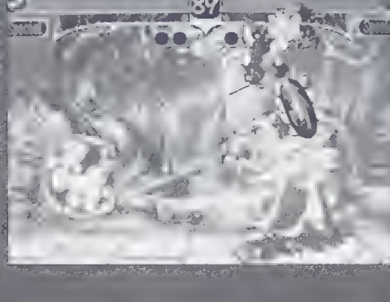






[illegible]ドナイトの2択。
[illegible]チ、レイレイ[illegible]。ただし、サスカッチはビッグスノーの[illegible]なくなり[illegible]まで押し返[illegible]してしまう。

[illegible]し返すことができるのだ。また、この押し返したビッグスノーに[illegible]ッグサイクロンで追い打ちを[illegible]
ノヴァン(イフリートソード)、フォボス(マイトランチャー)、ビクトルははっきり[illegible]い。前に歩きながら電気中パンチ、電気中キックで消さなければいけない。
ビシャモンは飛び道具を消す動きもある。パイロンの動き[illegible]
オルバスは前ダッシュでソ[illegible]に技を出してしまうとソルスマッシャー[illegible]レッドでプレッシャーをかけるという戦法も有効だ。剣を刺すときにソルスマッシャー[illegible]しよう。
フォボス[illegible]ろう。これに当たってくれた[illegible]。
また、先読みでプラズマレーザーを出すのも有効な返し方。ただし、これがパイロン側で[illegible]



[illegible]シューティングモード[illegible]だけで、ザベルはスカルステイングで、フェリシアはダンシングフラッシュ(スペシャリングバックラーでも可)でそれぞれソルスマッシャーを[illegible]
[illegible]プというのもある。小でしかソルスマッシャーを撃ってこない相手に対しては非常に有効な手段。前ジャンプで近付けたら一気にラッシュをかけよう。この前ジャンプはガード跳び込みにすること。これなら中のソルスマッシャーを[illegible]リスは浮き[illegible]ド、フォボス、ザベル、レイレイは空中ダッシュで勝負をかけるのもいい。
さて、シューティングモー[illegible]れくらいにしておいて本題のパイロンつぶしにいこう。


前ダッシュで一気に近付いて、


ラッシュをかけていこう。

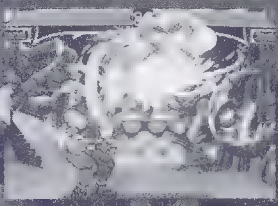
動きを封じろ!

シューティングモードを封じられるとパイロンは苦しくなる。ここでパイロンが取るであろう行動はオービターブレイズ、空中ソルスマッシャー、ソディアックファイア、ギャラクシートリップ。

オービターブレイズ、空中ソルスマッシャーはソルスマッシャーを押し返すように飛び道具を撃たれた場合に使っていく。この狙いは、続けて撃ってくるであろう飛び道具つぶし。この狙いが見事当たると受け側は一方的に負ける。

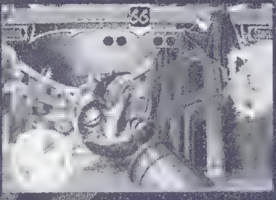
パイロン側は画面端に追いつめられていない限り空中ソルスマッシャーを使ったほうが安定。これは読みが外れて相手にガードされてもそれほどリスクがないためだ。しかし、オービターブレイズのほうは違う。ヒットすれば相手はダウンし、追い打ちが確実に入るかガードされた場合は非常にマズイ。空中でガードされたならば反撃は必至。地上でガードされたならば五分五分。これの有利、不利は相手との距離で決まる。近い場合は受け側が有利、遠い場合はパイロン側が有利だ。

相手との距離が近い＝オービターブレイズの打点が高いということ。となれば、当然ガード投げが決まる。逆に遠いときは打点が低い。つまり跳び蹴りをガードさせたのと同様の状況になるのだ。したがって、オービターブレイズのあとに小足払いを出せばOK。相手が投げ返しを試みたならば100％パイロン側の勝ち。相手に昇龍系の技を出されても一方的に勝つこともある。この辺の駆け引きはプレイヤーの判断力が重要だ。この判断が遅くなればなるほどパイロン側が有利になるぞ。


この打点の高さならコマンド投げが決まる。デミならミッドナイトで。


パイロン側に小足払いを出されると手が出せない。

空中ソルスマッシャーも実は、的確な返し技を出せば怖くない。バットスピン、ヘルスゲート、ESシャドウブレイド、ESギガハンマー、棺の舞、ローリングバックラー、アクアスプレッド、中プラズマビームなどが主なものだ。中にはかなり早めに技を出さないといけないものもあるので、どれぐらいのタイミングで出せばいいのかは実戦で確認してほしい。


こりゃダメだよ。

少し厄介なのがソディアックファイア。この技はスキがほとんどないので出されることを想定して動いていなければ返すことは無理。特にソディアックファイアからの択一（投げ、小足払い、逃げ空中ソルスマッシャー）はきつい。しかし、これがくると分かっていれば楽に返せる。これについては別表にまとめるとしよう。

ギャラクシートリップは使う人と使わない人がいるはず。これはワープ前、ワープ後にスキがあり使いづらいためだ。今闘っている人は使う人なのか、それとも使わない人なのかを早めに見極めて対応しよう。

ソディアックファイアをつぶすときに出す技

デミトリ	カオスフレア、ミッドナイトブレジャー
ガロン	クライムレイザー
ビクトル	ギガハンマー
ザベル	イービルスクリーム、デスボルテージ
モリガン	シャドウブレイド、ダークネスイリュージョン
アナカリス	しゃがみ中パンチ
フェリシア	ローリングスクラッチ、ダンシングフラッシュ
ビシャモン	撥ね刃、骸封じ
オルバス	ソニックウェーブ、ポイズンブレス、ウォータージェイル
サスカッチ	ビッグスノー、ビッグタワー
フォボス	マイトランチャー、コンフュージョナー
ドノヴァン	ライトニングソード
レイレイ	返響器、小暗器砲

固められたときの脱出法

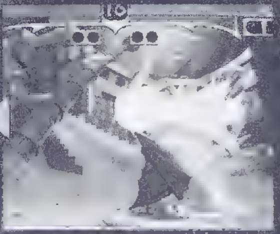
パイロンの真の強さは近距離戦にある。小足払いからの択一攻撃。これはきつい。しかし、この方法にも死角はある。それは、立ち中キック（ネビュライメージというカッコイイ名前の技）を出したときと、レバー入れ大パンチをくらったあとだ。

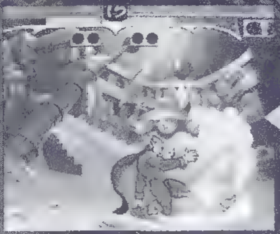
小足払いからの択一攻撃

- 小足払い
  - →レバー入れ中パンチ
  - →中足払い
  - →立ち中キック（しゃがみガードつぶし）
  - →逃げ空中ソルスマッシャー
  - →中足払い→ソルスマッシャー

ガードキャンセル対策

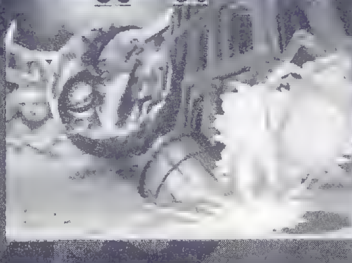
立ち中キックはしゃがみガードをつぶす技。そんな便利な技だけあって出るのがあまりに遅い。見てから反応してつぶすことが可能だ。何を出せばいいかというと、出が早い必殺技。便利な技がないというキャラなら小足払いからのチェーンコンボでいい。慣れるまではとても嫌な技なのだが、慣れてしまえばこれがくればラッキー的な技になるだろう。


中キックがきたら、


すぐに反撃だ。

レバー入れ大パンチは、上空に相手を吹き飛ばす技。何も知らないと、これをくらったあとにまた小足払いからの択一へ。しかし、上空に吹っ飛んでいるときにコマンドの先行入力を行っていれば楽に脱出できる。ここで入れるコマンドはガードキャンセル技かコマンド投げ。このときのコマンド入力は、チェーンコンボをくらったときの向き。パイロンの方向に惑わされないように。特に、画面端でくらったときのめくり状態のときは注意したい。

以上でパイロンの動き、そしてその対策が分かってもらえたと思う。これが実行できるかできないかは経験によるものと思う。パイロン戦に慣れるのが、パイロンに勝つ一番の近道だろう。

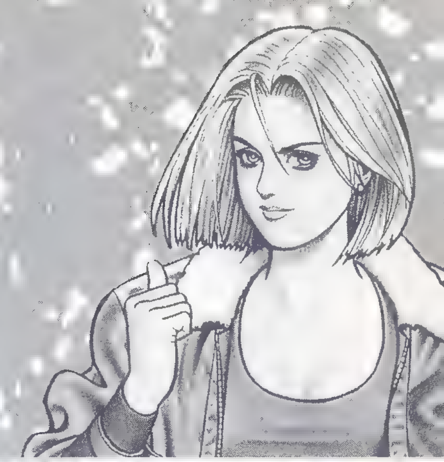



吹っ飛び中にコマンドを入れて
ここでは右向き



攻略最終回 マリーCPU &連続技

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY



アキレスホールドを狙え!

ブルー・マリー

一見すると崇兄弟を出すのが難しそうだが、実は意外と簡単なのだ。やればわかる!

担当：MOMO

やはり、基本は投げだ

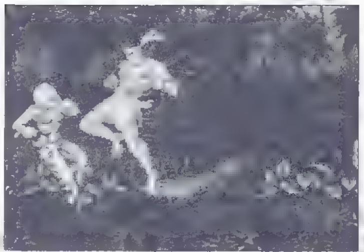
さすがコマンドサンボと言うだけあって、投げ技、特に連携技が強力である。よって、対CPU戦でも投げ技が基本だ。

それでは、投げを狙っていくパターンを説明していこう。まず最初は、画面後ろまで退き、バックステップを繰り返す。これで、相手が近づいてくるまで待っていよう。

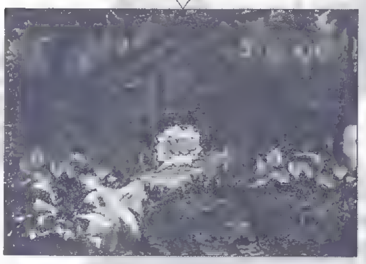
目の前にきたとき（このときもバックステップを繰り返している）に、アキレスホールドを狙ってみよう。ジャンプやスウェー攻撃などをバックステップの無敵でスカしたときがチャンスだ。

もう一つの狙い方は、相手の攻撃をガードして狙う、ガード投げだ。オーバースウェー攻撃やジャンプ攻撃、突進系必殺技などをガードしたら狙ってみよう。

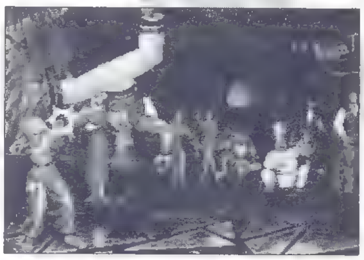
しかし、ガード状態からアキレスホールドを狙うと、コマンドの関係上、M・クラブクラッチが出てしまうことがある。そこで、投げを狙うときに↘+Dと入力するのではなく、↘+C+Dで入力してみよう。こうすると、不思議とM・クラブクラッチが出ないのだ。



バックステップで技をスカして…



アキレスホールドを狙っていくのだ。



ガード投げを狙うときは、↘+C+Dで。

これらの方法でアキレスホールドが決まったら、まずは第一段階終了だ。

画面端を背にした状態でアキレスホールドが決まれば相手は目の前でひるんでいるので、そこに連続技を入れてやろう。

入れるべき連続技は、コンビネーションスナッチ（→A CC→→↓↘+D）だ。このコンビネーションはダメージが大きく、得点も高いので、高いファイティングレベルが取れるはずだ。

この、アキレスホールド↓コンビネーションを2回決めることができれば、相手を倒すことができるだろう。

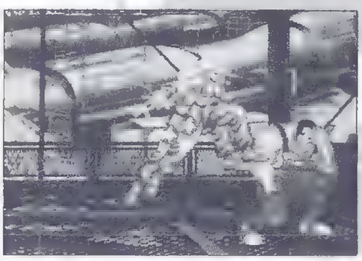
一つ注意してほしいのは、連携技を決めた後のひるみ状態には投げを決めることができないことだ。もちろんM・タイフーンや潜在能力も決めることができないぞ。

VSフランコ 潜在能力発動!

対CPU戦の1人目は、フランコからスタートしよう。1人目フランコだと、ファイティングレベルSを取れるからだ。

潜在能力を使うパターンなので、まず自分の体力を減らす。使える状態になったら大ジャンプの昇りで小キックをスカらせ、降り大キックを当てる。そして、着地で大足払いを出して、ジャンプ大キック↓大足払いの2段にして相手を転ばす。

倒れている相手に近づき、起き上がりにコンビネーションスナッチ（の小パンチ）を重ねよう。これが素早く決まればフランコは気絶するので、そこに潜在能力を決めて終わり。これでレベルSが取れるぞ。



これでS確定。

VSヒガシ ハリケーンに注意

基本戦法である、バックステップ↓アキレスホールド↓コンビネーションを狙っていく。

投げれない間合いでバックステップを出すとハリケーンアッパーを食らうので、ジャンプ攻撃やスウェー攻撃をバックステップでスカして投げを狙おう。

また、スラッシュキックや黄金のカカトをガードしたら、直接コンビネーションスナッチを狙っていこう。

VSボブ 連続技を狙っていけ

ボブには昇り小キック↓降り大キックで跳び込み、そこから連続技を狙いにいく。連続技は、ジャンプ大キック↓小足払い↓しゃがみ大パンチ↓ストレートスライサーだ。

運よく短時間で倒せば、レベルSも可能だぞ。

VSマリー 基本が大切

基本パターン以外では、これといった戦法はない。ひるみ状態のマリーにコンビネーションが入らなそうだが、小パンチがスカッても続けて入力すればOKだ。



スカっても、連続入力だ。

VS舞 近づいてくれれば…

舞も基本戦法で闘うのがいいのだが、なかなか近づこうとしないのでやりづらい。忍蜂をガードすれば、必ず投げられるぞ。

VSアンディ 投げ狙いの基本

一番、基本戦法がやりやすいのはアンディ戦だ。どんどんと近づいてきてくれるので、非常に投げが狙いやすいぞ。


とにかく、投げやすい相手だ。

VSホンフゥ Sを狙え!

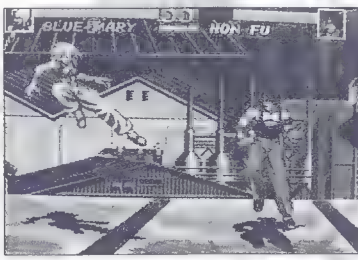
ホンフゥは、一連のパターンが完璧に行けば、Sが取れる相手だ。

まず、ラウンド開始に垂直ジャンプ大キックを出す。これに反応して大雷光石火の天がくれば、大キックに当たりフッ跳ぶ。小電光石火の天ならば当たらないので、着地大足払いで転ばす。とにかく、一度転ばすことができたら、素早くバックステップで離れよう。

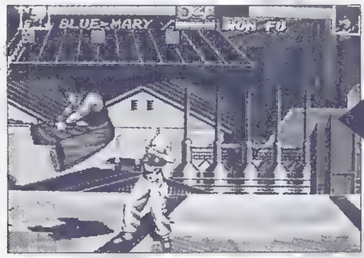
離れたら、ホンフゥが起き上る直前に、前に小ジャンプしよう。すると大雷光石火の空がくるので、後ろからコンビネーションを入れよう。



まずは、垂直ジャンプ大キックで追い返す。



起き上がりに小ジャンプをすると…



電光石火空がくるので…。

これを繰り返せば、簡単に勝てるぞ。

VS双角 連続技を確実に

双角に対しては、離れてからのダッシュジャンプ昇り小キック↓降り大キックからの連続をひたすら狙いにいく。対空技で落とされることもあるが、何度も跳び込もう。

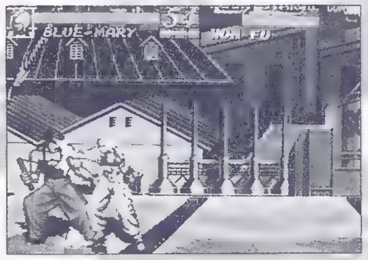
VSテリー うまくつかめれば…

かなりやっかいなのが、テリーだ。基本的にはバックステップ法でいくのだが、運が悪いとなかなか投げが決まらないのだ。しかし、この戦法以外では、いい闘い方が見つかっていない。南無ー。

バーンナックルをガードしたら、直接コンビネーションを狙っていこう。対ヒガシ戦と同じだ。

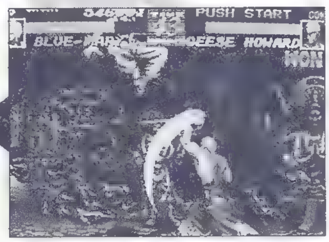
VSギース コツさえ分かれば楽勝よ!

対ギース戦はほかのキャラと同じで、昇り小キックで対空技（当て身や避け攻撃）を誘い、そのスキに降り大キックからの連続技を決めていく。ギースの体力ゲージが赤く点滅するまでは、このパターンだ。



後ろからコンビネーションを決めるのだ。

赤くなったらパターンを変えるため、バックステップで離れる。さらにダッシュしてギースの手前で奥ライン（B＋C）に移動するのだ。ダッシュに反応して烈風拳を出していれば、しめたもの。ライン移動攻撃からの連続技を決めてゆこう。



昇り小キックで対空技を誘って…。

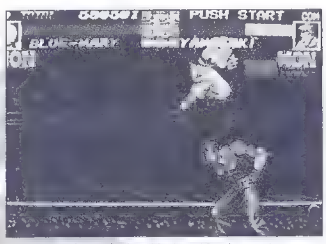


降り大キックを当てるのだ。

VS山崎 運が良けりゃ…

まずは、一人目山崎から。と言っても簡単で、離れてからのダッシュジャンプ昇り小キック↓降り大キックで勝ててしまう。蛇使いに当たってしまったら、運が悪かったと思い、あきらめよう。

2人目は、ダッシュジャンプ小キックまでは同じ。これに反応してサドマゾを出すかもしれないので、着地で投げを狙っていこう。もしサドマゾが出なくても、着地で投げられることが多いぞ。



お、サドマゾだ。着地で投げてやれ。

VS崇秀 反応悪いよ、君

実は、一番の強敵が弟である。パターンが特にないのだ。

勝つだけの戦法だが、まず後ろまで退く。で、崇秀のジャンプ攻撃やオーバースウェイ攻撃をガードして、ひたすら投げを狙っていく。うまく投げれれば、コンビネーションを決めて大ダメージを与えられるぞ。

また、低い確率だが、バーチカルアローのフェイントを近くで出すと、天耳拳を誘えることがあるので、着地を投げてやろう。

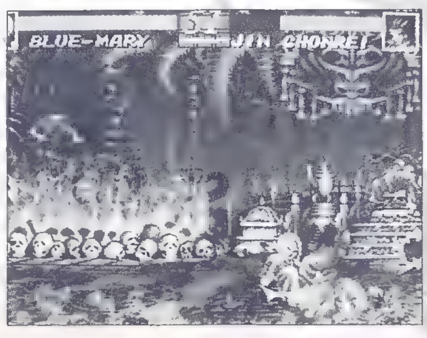
VS崇雷 反応のいい奴

兄は非常に楽。運がよければパーフェクトだって取れちゃうほどだ。

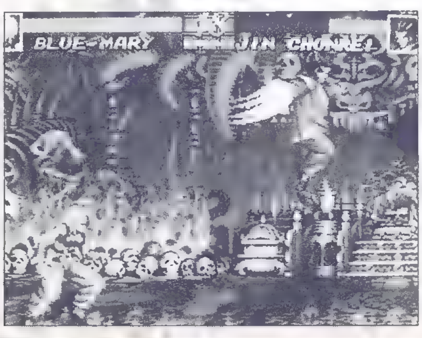
まずは、弟では低確率だった、バーチカルアローのフェイントで天耳拳を誘う戦法を使ってみよう。すると、兄のほうはよく天耳拳を出してくれるぞ。

そして、着地のアキレスホールドで決め、ひるんでいるところにM・クラブクラッチを出してみよう。なぜか兄には決まるのだ。

M・クラブクラッチが終わると、必ず起き上がりに天耳拳を出してくるので、またアキレスホールドを決めてやろう。これの繰り返しで勝てるぞ。



M・クラブクラッチの後は…。



必ず天耳拳を出してくるのだ。

君に明日は見えるか!?

瞬殺？連続技特集

餓狼3ならではの「おっ!?」と思えるような意外な連続技をいくつかピックアップしてみたぞ。

担当：ハマー

スウェー野郎をギャフンと言わせろ!!

双角以外のキャラは対スウェー攻撃にキャンセルをかけられるが、このとき出す技によっては中央ラインに戻された相手にそのまま連続で入ることがある。距離によっては入らなくなるものもあるが、実戦で狙って損はないものをいくつか挙げてみよう。

・テリー──バーンナックル、クラックシュート
・アンディ──斬影拳
・ヒガシ──スラッシュキック
・フランコ──ダブルコング
・ボブ──ワイルドウルフ、デンジャラスウルフ、ローリングタートル
・ホンフゥ──カデンツァの嵐
・マリー──ストレートスライサー



これにキャンセルをかけて、



必殺技。使える。

何故つながる!? 激減りコンボ編

●テリー──（クイックスウェー）→パワーゲイザー→近距離立ち大パンチ（×2）→大パワーダンク（×3）

実はゲイザーの後に技を入れることが可能。ただし画面端のほうでないとまず届かない。ゲイザー後の落下をギリギリまで引きつければ、パワーダンクが3発入ってほぼ気絶。



ゲイザーの後に、



なぜか当たる。空中連続技でダンクにつなげ。

●アンディ──（近距離立ち小キック×2）×3→しゃがみ大パンチ（×1）→大斬影拳（×2）

近立ち小キック×2は、コンビネーションアーツの途中バージョン。次の入力受け付けを過ぎた直後に押し直すと、さらに1段目から連続で入り続ける。これだけ繰り返してもずっと入るが、ちょっとでもズレると駄目なので、前途の連続技で気絶させたほうが実戦的かも。体力が点滅しているときは、立ち小キック×2を1〜2回にすれば斬影の代わりに超裂破弾も入る。



キック2発目から、



また1発目。



んで、とりあえずこんだけ減りました。

これのためだけにこのキャラを使え 変わりダネ連続技編

●舞──近立ち小キック→レバー前＋小キック→夢桜・改・

例の二択コンビネーションを途中でやめる。相手は「ドン、ドン」と跳ねた後にダウンするが、この「ドン」と「ドン」の間、ちょっとだけ浮いてるときに、何と空中投げが入ってしまう。ほとんど浮いているようには見えないが、ジャンプしてすぐ入力すれば吸い込んでくれるぞ。



ダウンの途中なのに、



投げる。僕はこれで舞を見直しました（笑）。

●マリー──レバー前＋D→手前対スウェー→フェイント（→↓↘A＋C）→レバー前＋D→…

端のみだが、いわゆる無限段。ただしそのタイミングの難しさは、テリーなどとは比べものにはならない（スナッチャーが出てしまう）。フェイントの後にコンビネーションスナッチも入るぞ。



A＋CとDの間にレバー入力がリセットされないといけない。きつ〜。

ほとんど（全部？）増刊とダブっているけど、知らなかった人はぜひ試してみよう。結構ビビること請け合いだ。

輝け!!夏のVA野郎!

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

よーうみんな、元気にボッツやってるかナ?何ィッ!最近は春麗やガイしか使ってないだとォ!?まだまだボッツで遊ばんかーい!

やんのかコラァー!

BX-02

ブロディア

ボッツやるなら、まずはこのキャラ。とは言いつつも遅めの登場。この埋め合わせは…どうしようか?

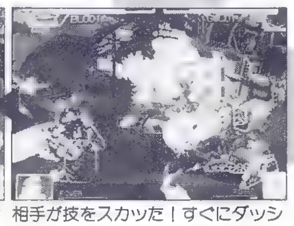
SNS&KKY　アディトシ

最もオーソドックスな性能を持ち一応主人公格。などの理由から恐らく一番良く使われているVAが、このブロディアではないだろうか。多分皆も十分熟知済みではあると思うが、遅ればせながら対戦時での立ち回り方などを説明していこう。

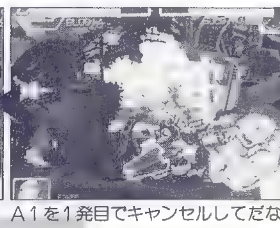
プロの常識!ダッシュキャンセル

ブロディアの常套攻撃と言えば、ダッシュA1をキャンセルしてのガトリングロッド。ダッシュA1は1発目にキャンセルをかけ、ガトリングロッドはガード後の反撃を受けにくくするためならA1で、入ると確信できたならA2で出すようにする。

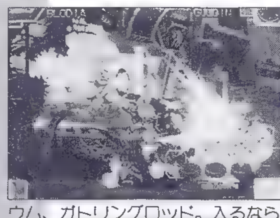
ここで一つ確認しておきたいのは、このダッシュA1→ガトリングロッドが連続技用、もしくは相手を固めるためのものとだけ認識してる人が多いようだが、実際は"相手の技の隙に叩き込む技"とも認識しておいてほしい。



相手が技をスカッた!すぐにダッシュ…。



A1を1発目でキャンセルしてだな…。



ウム、ガトリングロッド。入るならA2で。

具体的な状況を説明すると、中間距離で相手が技をすかったとする。こういった状況を決して見逃さずに、ダッシュで突っ込む。ガードされても構わない。

ガトリングロッドが当たってもガードされても、その後も手は休めるわけにはいかないので、相手の出方を見つつ攻撃していこう。

ガトリング、ヒット後の攻防

誰もが真っ先に取る行動は、もう1回ガトリングを出すというものだ。しかしこれは可もなく不可もなくといったところで、取り立てて有効ではない。

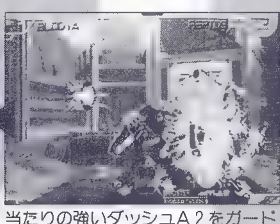


ガトリングロッドを当てた後、相手が跳んでくるのを予測する。

とはいっても、ビットを撃ったり再びダッシュ攻撃などのバリエーションも、相手がガードに固執しているならまだしも、効果の程は知れている。

一番理想なのは、相手の様子を見て適切な技を出すことで、跳んでくるならA1のフルメタルチャージで落とす。大技を出してきても同様だ。

ダッシュA1→ガトリングロッド以外にも有効なコンビネーションとしては、ダッシュA2→しゃがみA2。A2を使った際の利点は、相手の技を潰しやすい上に、当たればダウンを奪えるとこにある。



当たりの強いダッシュA2をガードさせ…。



しゃがみA2。すかることもあるが、手を出してくれれば…。

しゃがみA2については少し補足しておこう。この技はリーチがそこそこある上に、全VAの中でも1、2を争う素早い足払い技。ゆえに普段の立ち回りでも多用していくべきだ。それに素早いということは、当たって相手がダウンするまでの時間が短い。

よってブーストで受け身をとられる確率が低く、追い打ちも入れやすくなるのだ。ビットレーザーでの追い打ちは減らないので、できるだけストンピングを使うようにしよう。



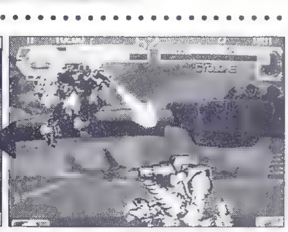
ビットレーザーよりもストンピングをできるだけ使うように。

空中からも固めるのだ!

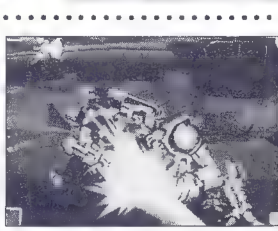
このゲームは基本的に跳び込まないほうがいいのだが、空中で様子を見ることはできる。ブロディアの場合、その行動とはビット(たいていレバー下)を撃つこと。着地までの隙が少ないので、反撃も受けづらい。

この後、相手が地上にいて近間ならA1で、中間ぐらいの距離にいたらA2(レバーニュートラル)で攻撃していくのだ。相手も空中にいたら仕方がないので、仕切り直し。

うまく攻撃を相手に当てつつ着地できたら、もちろん連続技を狙う。立ちA1→立ちA2につながる特性を生かし、キャンセルしてガトリングロッドか、くらってくれていたらフルメタルチャージ。ゲージが溜まっていたらプラネットスマッシャーを使うといいだろう。



空中から下に向けてビット。



そのまま跳び込み攻撃と移動させて、連続技を狙え!

詰まるところブロディアの戦い方とは地上、空中を問わず固め続け、相手がしびれを切らして手を出してきたところに技をくらわせる。そんな中で連続技を狙っていくということだ。

ここでは空中と地上の固め方を別々に説明してきたので、いかにバランス良くその2つを組み合わせるかは、その時々の状況によって考えていってほしい。そしてそれが、ブロディアの固めの最大の課題と言っていいだろう。

くるくるですとろい!

FZ−202
F・タランテラ

最強の呼び声高いタランテラ。高機動、高攻撃力、これがクモの強さだ。

担当：ギィ

ダッシュ攻撃への布石

ダッシュ攻撃からの攻めが強力なのはわかったが、相手も馬鹿じゃない、みえみえのタイミングでダッシュしても余裕で止められてしまうのがオチ。そこで効果的なのがウエポンのミサイル。特に効果的なのが地上での立ちORしゃがみのミサイルと空中でのレバー下ミサイル。これらを撃ってすぐにダッシュ攻撃を出せば、ミサイルがヒットしていた場合、そのままダッシュ攻撃が繋がってしまうというすぐれもの。

ただしタランテラのウエポンはリチャージにかなり時間がかかってしまうのでその辺、注意しておこう。

そしてもう一つのチャンスが、ブーストボタンを使ったガードキャンセル（前方）ダッシュ攻撃だ。相手の攻撃をガードしたらレバー前＋A1＋ブーストボタン連打で技の隙に叩きこもう。ただしガードキャンセルしても無敵でもなんでもないので、多段技に対しては、最後の一発をガードしてから連打を始めよう。

もちろん当たったら、キャンセルA2Fトルネードで8H－Tコンボーだ。

基本はダッシュでガリガリ

一部で強い強いといわれ始めたタランテラ。実際こいつは強い。その強さの最大の秘密はダッシュ攻撃にある。ダッシュA1攻撃がヒットしたら4段目にキャンセルをかけてA2ライジングトルネード前進（以下Fトルネード）で連続技へ、これだけで体力ゲージの約半分を奪う強力コンボのできあがりだ。

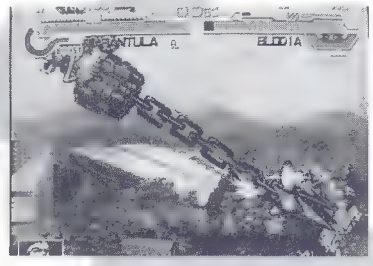
ガードされたらされたで状況に応じたスキの少ない連携へとつないでいける。

まず成功したときに最も大きなダメージを与えるのが前方ジャンプ昇りでA1＋A2の、空中パワードレッカーからのサウザンドミサイルだ。ダッシュ攻撃ガード後に足払いなどを出してくる相手に特に有効だ。

使う状況はパワードレッカーと同じだが、より安全にいきたいのならA1ライジングトルネード後退（以下Bトルネード）が判定が強く、隙も小さく安全。

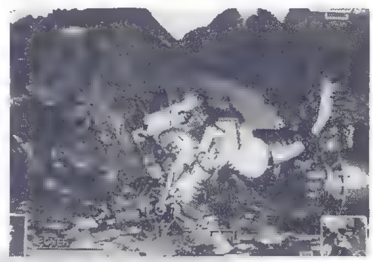
そしてひたすらガードで固まっているような相手や、ジャンプで逃げるような相手にはサイバーEXのフォーリングデストロイで投げてしまおう。画面端なら小技かギガクラッシュぐらいでしか返されないぞ。

もちろんたまにはバックダッシュやタランテラスタンプ、ギガクラッシュなどに行き、読まれないようにするのも重要だ。

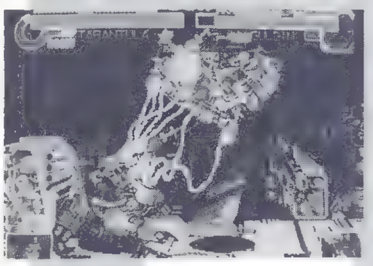


上A2は当然しゃがみガード不可。たまにはこんなのも使っていこう。

ここで一つ、巨大な注意点。強力なダッシュ攻撃からの連続技も、レッグパーツがターボジェッツのライアット、キラービーには、1段目がヒットすると跳ねてしまい入らないため、効果が半減してしまう。もとより空中にいることの多い両機なのでダッシュ攻撃は無理に使うことはないだろう。逆にこいつらにはパワードドレッカー、A2のBトルネードを積極的に狙っていけるぞ。



こいつらにはこーなる。すげーイヤ。



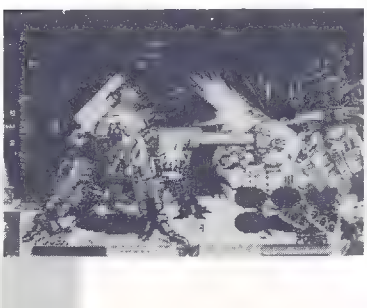
サウザンドミサイルは大威力！必ず入力しておこう。

地味だけど便利コンビネーション

フォーディのものほど強力ではないが、タランテラにも通常技による目押しコンビネーションが存在する。コマンドは、A1・A1・A2、と素早く入力。接近戦の苦手なタランテラにとっては、ありがたい技だ。



A1ポポンでこれが出て、



すぐにA2連打でガン、ガン！



無駄に飛ばないのが…
ヘリオン
中の上くらいの腕の人にぴったりの機体だ。

担当：Ace（えす）

ほかの隠れキャラクターと違い、簡略コマンド（つまり、レバガチャ＋ボタン連打）で出しにくいヘリオン。出したと思っても実は出ていなかったなんてことがよくある。

まずは確実にヘリオンを出せるようになっておこう。

ヘリオンは他のVAとかなり違うので、ヘリオン一筋でやっていくことをお薦めしよう。失敗したときのために保険キャラクターもほしいけどね。

ヘリオンの特徴

やはりヘリオンといえばブースト。何といってもヘリなので非常に長い時間、空中にいられる（ヘリにしちゃ短すぎるが…）。さらにアームとウェポンのメーターは∞、サイバーEXは隙全くなしのインチキ技だし…。と、CPUの動きを見ていれば強そうに思える。自キャラとして使っても、技を1つ1つ試してみると非常に強そうだ。がしかし、実際に戦いとなるとまるで思ったとおりに動かない。ヘリオンを使いこなすには、CPU並みの実力が必要なわけだ。

ということで、がんばってヘリオンの操縦をマスターしよう。


保険キャラはヘリオンにとって最も大事。


このメーターはいんちきだな。

極めるべきは空中戦

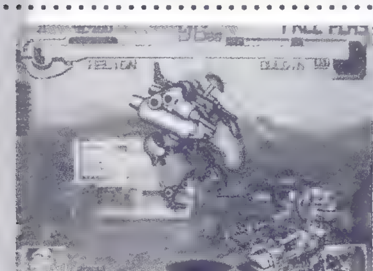
ヘリオンは、ブースト性能だけはほかのキャラクターに絶対に負けないと断言できるが、それだけに使いこなすのが非常に難しい。順にマスターしていこう。

●第1段階　ブーストボタンを押しっぱなしで飛ぶ

最初はオーバーヒートすることなど考えずにブーストボタンを押しっぱなしで空中制御の感覚を覚えよう。

これこそヘリオンの最大の特徴（短いけれどワーロックやホバー機も可能）だ。かなり独特の動きなので慣れるまで苦労するだろうが、慣れないと話にならないのでまずは慣れよう。

●第2段階　1戦まるまる空を飛ぶ


この感覚が独特。

戦いが始まったらレバーを上に入れっぱなしにして、タイミングよくブーストボタンとウェポンボタンを交互に押そう。これで99カウント、最後まで空中にいることができるぞ。

これでもっとも効率のいいブーストボタンのタイミングを覚えよう。

●第3段階　あとは使い分け

前述の2つが大体わかってきたら、あとはそれをどう戦いのなかで使い分けていくかだ。

後者のほうが余計に頭を回さないといけないので、実際は前者だけでほぼ用を足すことになる。だが、わかっているのといないのとは大違いなので、ヘリオン使いを名乗るのならブースト関連のすべてを把握して戦いに臨もう。ヘリオンを主軸に使っていればそのうちにブーストのなんたるかがわかってくるだろう。

ちなみに空中制御に気を取られすぎて、ガードがおろそかになったりしないように。

さて、空中戦といってもブーストだけでなく攻撃法もやっぱり覚える必要がある。さてどうしたものか。

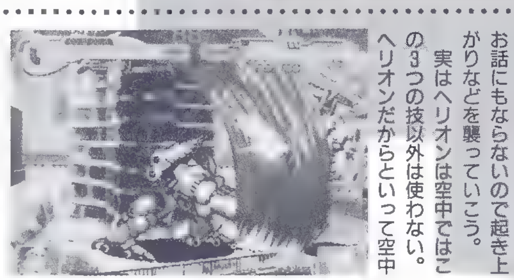
まず使えそうな攻撃として


「ヒンメルファンゲン」空中は常にこれをねらおう。

これはかなり奇襲技くさいが前号にもあった「バルカン↓ヒンメルファンゲン」は非常に使える。たま〜に使うのが非常に有効。

ウェポンはめくりかどうかわからない位置で使うと強いが、そのほかの状況で使うとお話にもならないので起き上がりなどを襲っていこう。

実はヘリオンは空中ではこの3つの技以外は使わない。ヘリオンだからといって空中

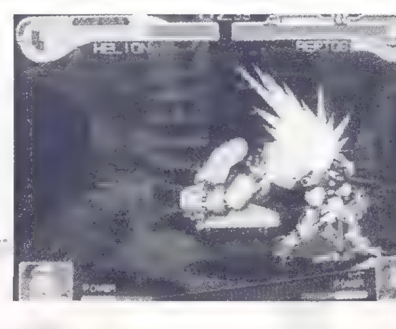

これはヘリオン最強の技だ。

にいてもただの無駄。実際、地上にいるときのほうが強いので空中戦は「見せ」を中心にしよう。あと、逃げもね。

ヘリオン実は地上戦が好き

一番いいのは中距離戦。遠距離ならA2レーザー（レバーニュートラル、入れ、共に。しゃがみ以外は使う）と爆弾で攻めたてよう。空中でバルカン撃ってもいいけど。

中距離より近ければ、ダッシュ攻撃やプロペラブレードなどを使い分けよう。ダッシュA1からプロペラなんて「手作り」サイバーEXもいい感じだ。


削りでも十分、サイバーEX。

パワーがたまったら迷わずシュラハトフェルトクバールを叩き込もう。隙がないから安心して使えるぞ。ガードされてもワーロックほどではないにしろ相当量削るので、何も考えず近間に入ったらサイバーEX。でもそれなりに効果はあるだろう。

あと、CPUがよくやってくるダッシュからやフリューゲルボーゲンからの投げだが、思っているほどには使えない。スーパー8くらい投げ間合いが広ければ迷わず使うんだけどねェ。


シェイドも使えればよかったのにねェ。

対戦

つかんで回すしかねぇ〜ス！

GP-V4 G・ヴァイス

できりゃぁつかんで回したい…
が、轢きつぶすのもいいぞ。

担当：K-TAN

G・ヴァイスを使っている皆の者、ごくろうである。
この文章が、G・ヴァイサーの役に立ってくれれば幸いである。

なんでこうなるの？

まぁ、「今ごろオセーッ！」とは言わずに見てね。

●キャプチュードヴァイス

これは、出したときに、前進するときとしないときがある。

↓↘→と入力すれば前進せずにすみ、←↙↓↘→と入力すると前進するのだ。

相手との間合いが近いときに前進してしまい、反撃を受けてしまう人は、遠くから、↓↘→と入力するように心掛けよう。

キャプチュードを出したら、つかんだときのことを考えて、一応E・タイフーンを入力しておくといい。

●↓↑+アタックボタン

このコマンドによって、トゲトゲのついた玉を、上に数個出すことができる。真上に来る相手になら、対空技として使っていける。斜め上の相手にも、多少は有効である。

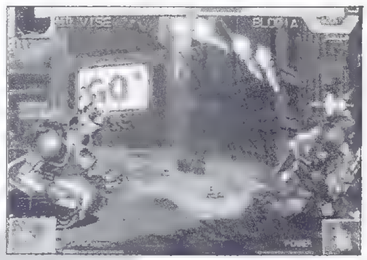


ボコボコボーン。

これで相手を落とすことができたら、キャプチュードを着地に出したりしてみてもいいだろう。ミサイルを出してから、ノーマルダッシュで近づいて威嚇し、ブーストを使って、後退してからA1キャプチュードを出したり、跳び込んでいってもいいだろう。

●↓↘→+ミサイル

普通に出すとミサイルの数が少ないが、コマンドを入力することによって、ミサイルの一度に発射できる数が多くなり、それに加えてホーミング性能が付く。



ビキューンビキューンと相手に向けて発射する。

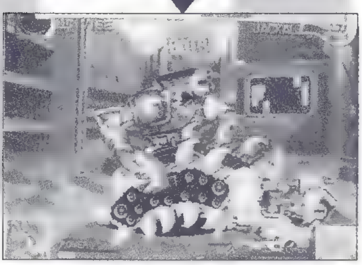
ジャンプしながら出しつつ、地上で待ち構えるという手も使っていける。ジャンプに、ブーストを使うと、さらに効果的だぞ。

●E・プレッシャー

A1、A2、どちらで出しても、相手にガードされると投げられてしまえば、A1には、ある程度望みを託すことができる。



ガードされてしまったら、



すぐ入力せよ！

ガードされたら、再び、すぐコマンドを入力するのだ。
思いのほか硬直が短いので、投げを相手が失敗すると、轢き殺すことが可能だ。

これらを使った戦法・コンビネーション

ヴァイスを使うなら、やはり回すか轢くかでしょう。
ゲージが溜まってりゃぁもちろんG・タイフーンだ。

●ダッシュ、ブーストを使っての攻め

ヴァイスの通常技は、ガードされると結構反撃を受けやすい。これは、A1とA2同時押しのパワーチャージで技の硬直をキャンセルしよう。これは、ミサイル射出後の硬直もキャンセルできるぞ。

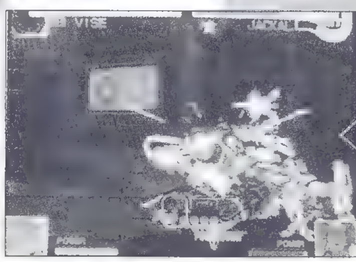
ここから、ダッシュで後退し、ミサイルを撃ってから近づくか、前進キャプチュードを使っていくかになる。

また、ジャンプにブーストをかけてからコマンド式のミサイルを出し、相手に近づいてゆき、着地したら急いでディスクラップやE・プレッシャーを出していこう。

もちろん、ゲージが溜まっているのであれば、G・タイフーンだ。



ミサイルを空中で出しつつダッシュで近づき…、



Aにキャンセルをかけて G・タイフーン。

この、サイバーEXであるG・タイフーンは、リーチは非常に短いが、ガード不能技である。相手が地上にいるときは、通常アタックに、キャンセルをかけて出すといいだろう。

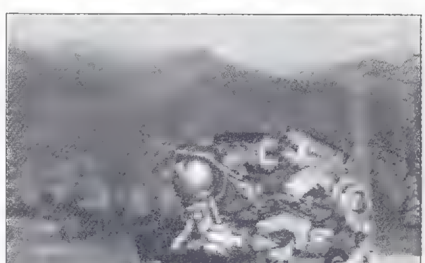
ダッシュアタック攻撃にキャンセルをかけて出すと、さらに強力だぞ。

あまりにも、こちらのダッシュからの攻撃をガードしてから反撃される場合、または、跳び込みからの攻撃を受けてしまうという人は、対戦中、常にパワーチャージをしておこう。

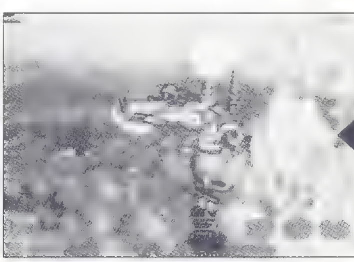
そして、G・タイフーンを決めるのではなく、メガクラッシュを使用するのだ。

これは、ダッシュに反応して、攻撃をしてくる人に対しても有効だ。

ヴァイスのメガクラッシュは、かなり強力だぞ。



ダッシュで突っ込んで、

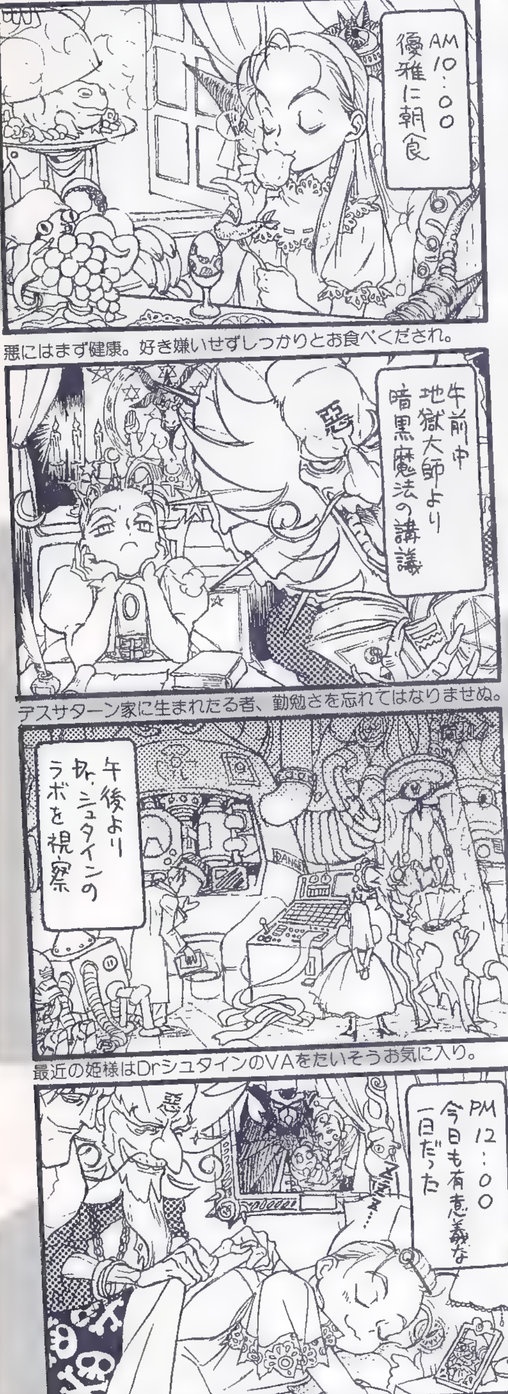


メガクラ〜シュ!!

このメガクラッシュとG・タイフーンをうまく使い分けて、相手をビビらせてやろう。

対空としてはもちろんのこと、近距離戦ではかなり役に立つ。ダッシュから、そして跳び込みから着地にメガクラッシュを出してもいいだろう。

なまいきデビロット



悪にはまず健康。好き嫌いせずしっかりとお食べくだされ。

デスサターン家に生まれたる者、勤勉さを忘れてはなりませぬ。

最近の姫様はDrシュタインのVAをたいそうお気に入り。

ああ私はなんと幸せ者……かような美しきお寝顔を今夜も……。

君のおたよりのあ･て･さ･き･は♡
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル3F　新声社
ゲーメストアイランド･デビーの館係

サイバーボッツスペシャル
デビーの花園

CDは8月上旬にソニーから大発売されるのだ。買うがよい!

担当：カプコンさんと
新声社のゆかいな仲間たち
&監修：デビロット姫

もうすっかりおなじみとなったデビーの花園。読者諸氏の熱いご支援をいただき、当コーナーもより一層の気合を入れて、宇宙征服に精を出しとう存じますすって…オイ。

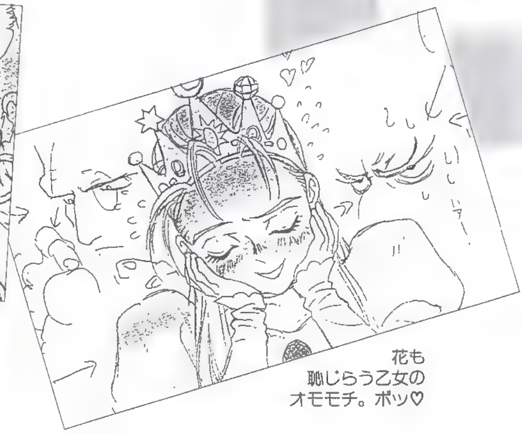
地獄大使より
姫様に寄せるメッセージ

デスサターン家におつかえしてはや50年……じいは姫様のご成長をずっと見守ってまいりました。

立派な大悪人になるためには日々のたゆまぬ精進が不可欠。その点、姫様には何の心配もございませぬ。VAにて悪行の限りを尽くされる姫様の高らかな笑い声……これぞ至福、このうえないじいの喜び。願わくばいつまでも姫様のもとで、すばらしき悪の道、ともに歩みとうございますじゃ…。



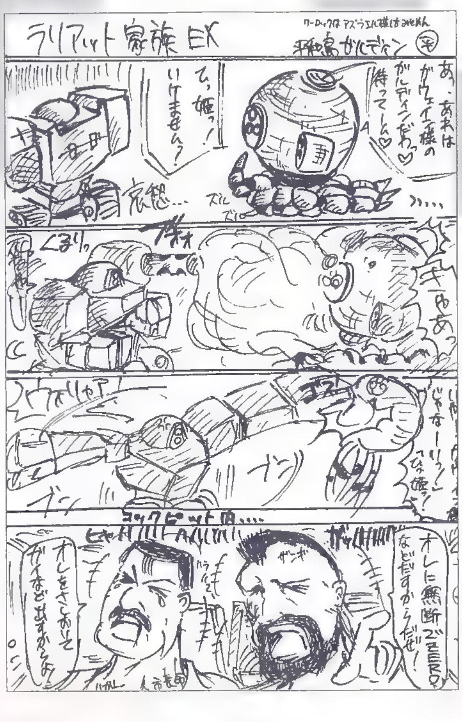
これが姫様の極秘原画だ!!世界に先がけて日本先行発表だ!!心して拝むがよい。



花も
恥じらう乙女の
オモモチ。ポッ♡

あえなく野望半ばにして
お爆ぜになった図。トホホホ。





←（神奈川県　平和島ガルディン君）
☆繰り返し告ぐが、このコーナーではボッツ関連のイラストを募集しておる。デビ様の絵画ならばなお良シ。
　明日をも知れぬこのコーナーの命、さァ、送るなら今だ!!

飽くなき対戦へのこだわり



今月はPK戦などの
駆け引きが重要な
場面について解説しよう。

担当：PK職人兼塾長
立衆多

駆け引き命！PK合戦

「ペナルティキックは運だ」と思ったら大間違い。本当は相手との駆け引きが楽しめる奥深い世界なのだ（設定してなきゃ無意味だが…）。

ところでこのペナルティキック（以下PK）だが、まだちゃんとした操作法を知らない人がけっこういるみたいだ。なのでまずは正しい操作法から解説していくことにしよう。

キッカー側の場合は、レバーで左右の向きをまず決定する。向きを決めたらパワーゲージを溜めて、さらに蹴る方向へレバーを入れて操作完了となる。

最終的にボールが飛んでいくコースは、**左右方向がレバー、上下方向がパワーゲージによって決まる。**

反対に守備側となったときには、レバーをボールが飛んでくる（or飛んでくると思われる）コースに入れておくだけ。ボタンは一切使用しない。

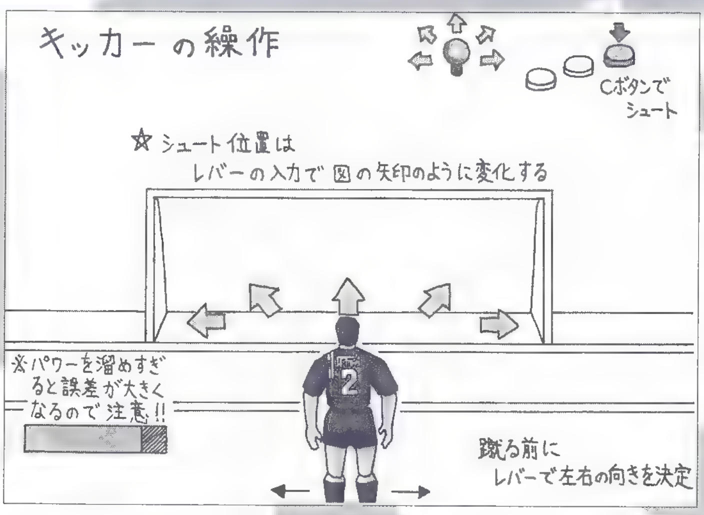
また、これら一連の操作を知らない人のために、GKがオート（自動）で飛んでくれる「救済措置」が実はプログラムされている。詳しくは図を参照してね。

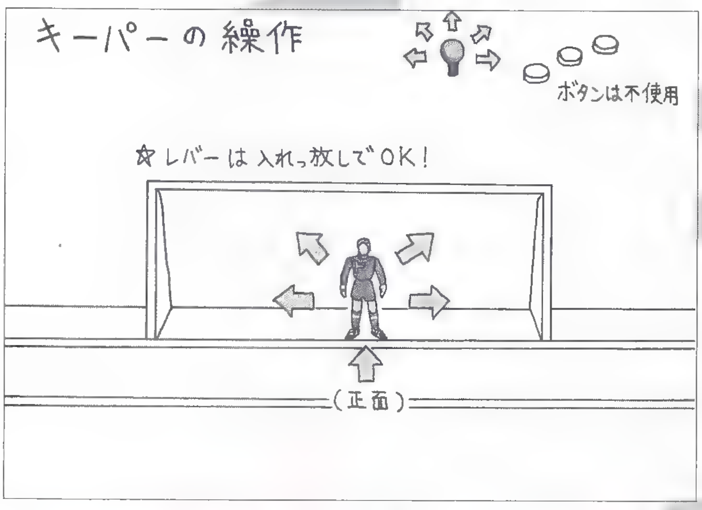
さて、ここからは実戦的な話に入ろう。

PKのポイントは二点。相手GKの逆をとる（相手のキックするコースをいかに読むか）ことと、パワーゲージをいかに調節するかである。

まず相手の逆をとる方法だが、写真のようにいろいろと向きを変えて蹴っていくといいだろう。時には真正面のコースにボールを蹴り込んで、相手の意表をつくのも有効だ。

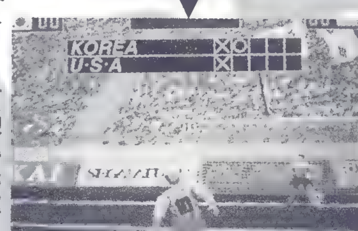
ただし、パワーが少ない場







オーソドックスなやりかた。正面を向いたままどちらかに。



横を向いて逆方向に蹴る。コントロールに注意。



横を向いてそのまま真っすぐ蹴るのも有効だ。

合には、たとえ相手GKの飛んだコースが違っていても防がれることがある。GKは弱いボールならば足で止めることが可能なためだ。

だからといってパワーをたくさん溜めればいいかというと、必ずしもそうではない。たとえばパワーを満タンにして蹴った場合、クロスバーのはるか上を越えて失敗してしまう。これは経験した人も多いだろう。

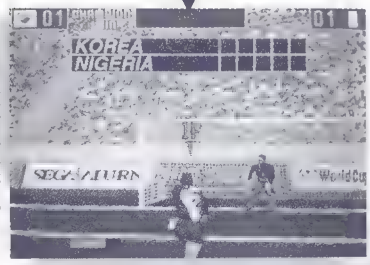
問題は満タンではないのに、ゴールの枠を外すミスキックとなるケースである。これはゴールのコーナーを狙い、かつパワーを多く溜めた場合に起こる。



狙い過ぎは失敗のもと。オーマイガーッ!



弱いシュートだと足でストップされてしまう。



コーナーいっぱいに決まった! ヘヘッ、取れないだろ…。

要するに**パワーを多く溜めると、その分だけ飛ぶコースに誤差が生じる**、ということ。コーナーいっぱいに蹴るためには、単に方向だけではなくパワーの調整が重要になってくるのだ。覚えておこうね!

実は強いシュートを打つと、たとえGKがコースを読んで飛んでも止められないコースがいくつかある。ゴールのコーナーギリギリのコースなどがそれに当たる。

その代わり、ちょっとでもコースがズレたりパワーが強かったりすると枠を外れてしまうから、その分リスクを背負うことになる。とりあえず逆をとれれば決まるのがPKだから、いつもきわどいコースを狙うのは考えものだ。しかし練習、そしてマスターする価値は大いにあるよ!

ドリブルを潰せ! 1対2ディフェンス&カウンター

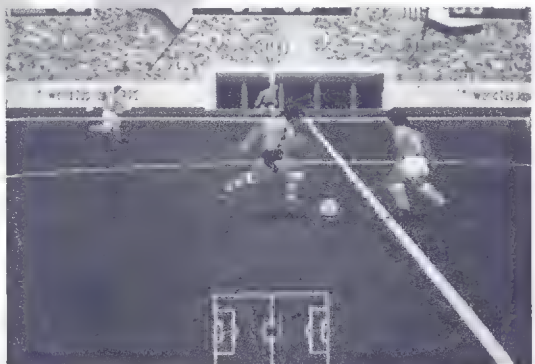
ボールを取ったらまずドリブル、とにかくドリブル、しつこくドリブル…と能力の高さを頼っての戦い方をしてくるプレイヤーをよく見かける。

そんな相手と対戦する場合に有効なのが、「1対2ディフェンス」である。1対1では止められなかった相手も、マークを2人つけてしまえばそう簡単に突破することはできない。

やりかたはMFをマークにつけて、ディフェンスライン付近までピタリとついていくだけだ。マーク役はボランチ(守備的MF)を使うのがベスト。特に3-4-3や3-5-2のような守備の薄いチームを使う場合には重要な戦法となるだろう。

ボールをゴールに近い所まで運ばれるのは少々悔しいが、スライディングを外されて1対1になるよりはるかにマシ。ボールを取れれば文句なしだ。

そして奪ったボールは素早く前線に送ってカウンターアタックを仕掛けよう。相手はこちらのサイドに深く入り込んでいる分だけ、前方にはスペースができているのだ。カウンターアタックの第一



中盤からぴったりとマークについて…、



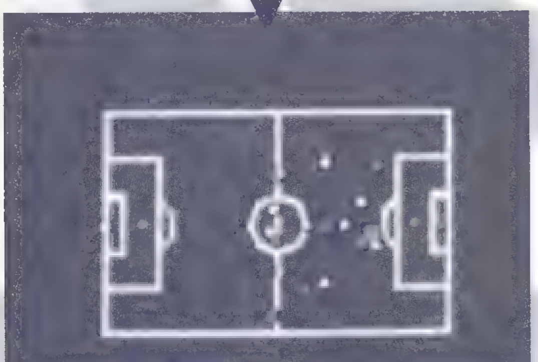
さらにセンターバックの援護をあおぐのだ。

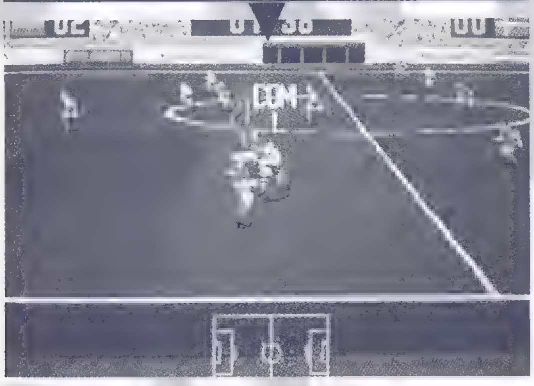


2人がかりでインターセプト。カウンターアタックGO!



ボールを取ったらレーダーチャートでフリーの味方を探す。





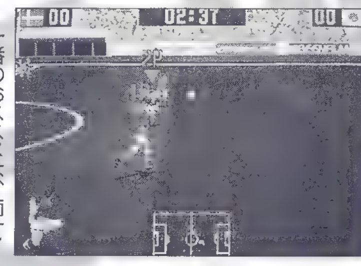
ロングパス1発! さらにドリブル突破を目指そう。

歩はロングパスから始まる。特に**逆サイドへのロングパス**が有効。ボールを取った瞬間にレーダーチャートでフリーの選手を探し出し、相手DFが戻らないうちに攻めてしまおう！

ちゃんと考えて蹴ろうぜ！ゴールキック

どうせオートで味方のいる方向へ蹴ってくれるから適当にやっておけばいい、などと甘い考えでいてはダメ。一歩間違えばそれこそ「死」につながるのだから…。

まずダメな例を示そう。相手が5－3－2、3－5－2、4－5－1システムのいずれかのチームを使用している場合、**絶対に正面に蹴ってはいけない。** 競り負けたり、ひどいときにはフリーでヘディングされてそのままシュートまで持っていかれてしまう。こんなミスで失点したら泣くに泣けない！



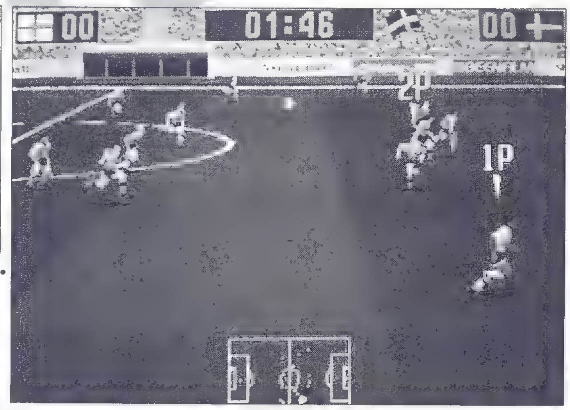
うわっ、フリーになってる！目も当てられない…。

一番のおススメは、両サイドのMFを狙った、やや長めのキック。競り負けても逆襲されにくいのがウレシイ。

さらに競り勝った場合は、FWへのダイレクトパスになるので、一気に得点チャンスが作れる可能性がでてくるのだ。特に負けているときは、ゴールキックを蹴る前から得点するまでのイメージをあらかじめ頭の中に描いておき、相手の守備を遅らせよう！

センタリングエリアでの攻防

ここからは対CPU戦対策も兼ねた、センタリングエリア付近での攻防についての話をしよう。



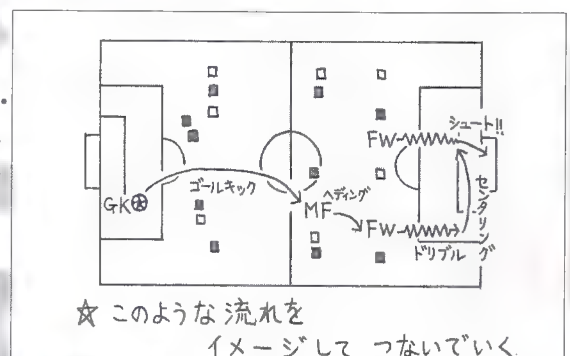
ヘディングのパスがFWに通った！超ラッキーパターン。

CPUの場合、センタリングエリアに入る瞬間にマークがきつくなる。ボールを外に出されると、相手ディフェンスラインが整ってしまうから、やはりセンタリングまで持っていくのが理想形だ。

そこで、このCPUの「クセ」を逆用してしまう。たとえば相手DFをエリア外に引っ張り出してから突破を図ったり、バックパスを出してマークをずらしにかかるとよい。

しかし、せっかくセンタリングを上げようと思っても中央に味方がいないことがある。そんな場合は、センタリングのそぶりだけ見せてドリブルで中へ切り込んでしまう。一度ペナルティエリアに入ってしまえば、スライディングをかけにくくなるからだ。

また、味方がゴール前へ上がってくるまでの時間を稼ぐのもよい。写真のように、蹴るとみせて切り返すフェイントをかけたり、さらにゴールラインギリギリの所までドリブルするなどして、うまく「溜め」をつくろう。このとき、**レバーを蹴る直前に一瞬だけニュートラルに戻そう。** ゴールラインを踏み越えずに素早くセンタリングを上げられるよ！



次号予告

次号はスゴイ！何がスゴイかって、そりゃあアンタ、○○して××すると△△になっちゃうんだから…。

もちろん細かい攻略のほうもバッチリとやっていく予定だ。今からあと2週間とちょっとの間、期待して待っててね。ムフフ…。（つづく）



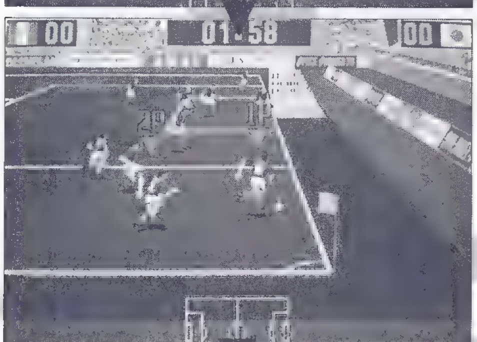
ヘディングが合わないと思ったら、そのまま突破を狙おう。



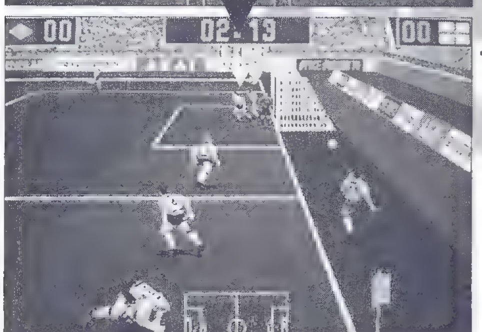
センタリング、とみせかけておいて…、



切り返す。引っかかりましたね！



おっ、味方FWがフリーになっているぞ。



これは失敗例。レバー操作は慎重にね。

いよいよMT攻略開始！初級を走るぞ！

セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995
INTERNATIONAL RALLY

AM3 R&D DEPT.＃3

私の地元でもある大久保（千葉）で
いつもお世話になっているドライブゲーム集団の
協力により、セガラリーの攻略も一段とレベルアップ！
これからが本番だ！

担当：ラリ〰〰スト　ずるずる
協力：大久保ドライブゲーム研究会

MTを選ぶ！シフトアップを覚えろ！

AT中心に攻略をしてきたセガラリー・チャンピオンシップもいよいよMTでの攻略に入る。

ATでは、シフトチェンジが自動なため、スタートに関しては全く何もしなかった。コーナーにおいても、減速するところであっても、ATであるため、アクセルを緩める、ブレーキを踏むことで減速していた。

これがMTになると、スタートでは、自分で1速から1速ずつシフトアップしていき、コーナーでは、そのコーナーの通過スピードに合わせてシフトダウンしなければならない。

このときのATとMTの違いは、単にシフトチェンジを自分でするしないだけでなく、MTではより理想に近いスピードを得られること。ブレーキよりもきつくなく安定していて、アクセルオフよりも効率よく減速できる点がいいところだ。

より速く走るためにはとてもいい選択ではあるが、その半面、シフトチェンジ中は、左手1本でマシンをコントロールしなければならない。

反力のあるこのハンドルを片手でしっかりコントロールするのはかなりの大仕事だ。

それを可能にするには、カがいることはもちろんだが、しっかりしたラインを作ってあるかどうかが重要なのだ。

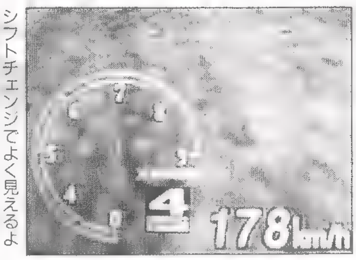
それをまず体得してからでないと正確なコントロールは難しい。その練習を兼ねて今までATで攻略をしてきたといってもいい。

ATできちんと走れれば、それが片手でコントロールすることになるだけになる。ラインはもう頭にあるしね。

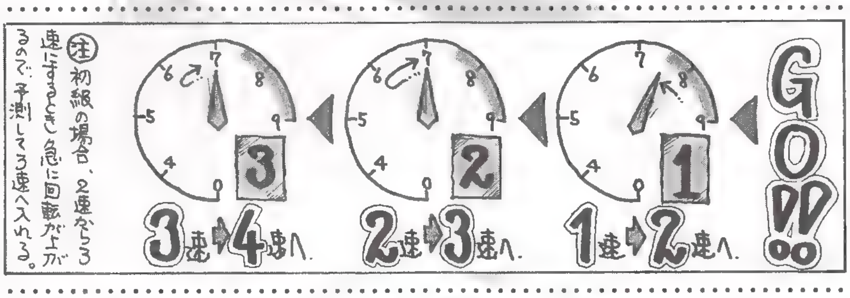
シフトチェンジ、まずはスタートから学ぼう（図参照）。



いよいよMTのマシンを選ぶ！ランチアがちまたでは多いようだ。



シフトチェンジでよく見えるようになるのはタコメーターだ！



スッキリ画面で走りに集中しよう！

さてここで1つ㊙情報的なものを紹介しよう。

先々号で超上級をダイレクトに選べるコマンドを載せたが、そのとき、スタートボタンと視点切り替えを押しっぱなしにしながらコースを決定すると、なんと画面上部にあったバックミラーがなくなり、そのすぐ下にあったタイムが、画面の右下に移動し、前方視界がスッキリするモードになることがわかった。

そう、これが㊙テクの1つ。

これにより、よりコントロールしやすくなるのに加え、タイムの下に、なんと区間タイムの最高値との差が出るのだ。





ちょっとした違いなのだが、区間タイムの最高値との差が確認できることは、走る上で重要！

MTで攻める！初級



序盤 イージー右左右

いよいよMTで攻略を始める。

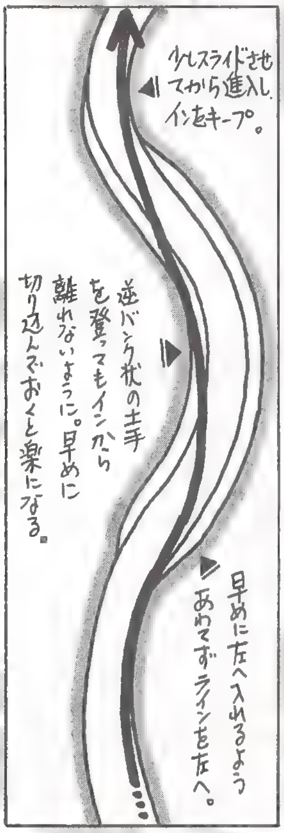
スタートは、前ページのシフトチェンジでOK。初級の場合、2速から3速へ上げるタイミングが難しい。タコメーターを見ていても反応しきれないので、7000回転を通過するタイミングを覚えて、見なくてもシフトアップできるようにしよう。

スタートし、加速しながら少しハンドルを右へ切り、1つ目の右のインへ。看板に気をつけつつインを通り、やや右寄りをキープしたところから次の左へ進入していく。

この左への進入は、イン側が盛り上がっていることを考えて、その上でハンドルを切らなくてもインを通れるよう、このインに直線的に入れるようにする（図参照）。



このインの逆バンクがクセモノ。乗り上げてからでは遅いぞ！



このライン取りにより、逆バンク状でインに入りにくい状態でもすんなりとインを通れるようになる。

ラインはアウトからインへ。

次はそのインから次の右のインへ直線的なラインで切り返していく。

インに入る前に少し強引にハンドルを切り、ちょっとだけスライドさせ、この右を抜けたときにアウトに早くふくらまないように、また、立ち上がりで早く直進させられるようにしてやる。

この右、左、右を通過すると区間タイムに差が出る。

小ジャンプ▼イージー右

立ち上がり加速を生かすよう、早く直進状態にしたら、小ジャンプをしながら次の右のインを目指す。

ここでの小ジャンプは、それほど大きなものでないのでジャンプする前に、きちんと次の右のインの方向を向けられていれば問題なくジャンプできる。

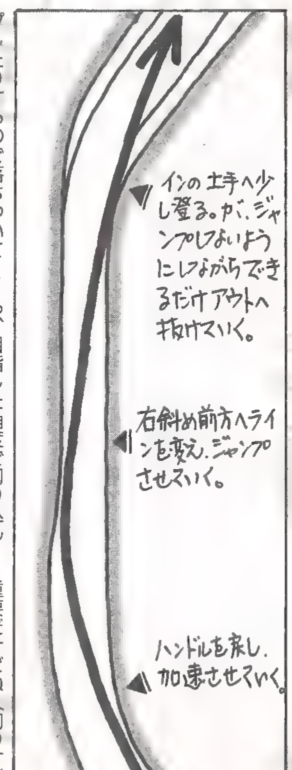
怖いのは、その前の右でふくらみすぎたり、直進させようとして次のインの方向に向くのを忘れたときだ。こうなると、ジャンプまでにライン合わせが間に合わず、強引に右に切ってしまい、スピードが落ちたり、より右にジャンプしたりするので落ちついてゆっくりと合わせてほしい。

ジャンプして直進すると右のインの盛り上がりの上へ進んでいく。インを走ってより早くと思い目いっぱいインを攻めてしまうと大きくジャンプしてしまい、グリップできないままアウトへ飛んでいってしまう。

あとはインの盛り上がりに乗りながら抜けていこう。



インの盛り上がりで小ジャンプするので、これを抑えてインへ。



CP（チェックポイント）▼複合右コーナー

C.P.まではできるだけ左側を走り、次にある右、右の連続コーナーの進入の準備をする。

C.P.の看板の下を通過した直後から右へハンドルを数回切り込んでいく。

一番最初に右に切り込む量は、まず1つ目のインを通れる、目指した角度で切り込んでいく。

このまま真っすぐいけば1つ目のインを通れると思った瞬間（これは、1回目にハンドルを切った直後ぐらい）、再度右へ切り込んでいく。

このときの切り込み具合は、1回目のときよりも多い。

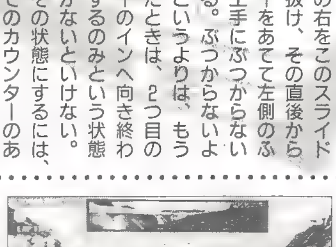
その理由はスライドさせるためだ。

1つ目の右をこのスライドでインを抜け、その直後からカウンターをあてて左側のふくらんだ土手にぶつからないようにする。ぶつからないようにするというよりは、もうそこへ来たときは、2つ目の右コーナーのインへ向き終わって直進するのみという状態にしておかないといけない。

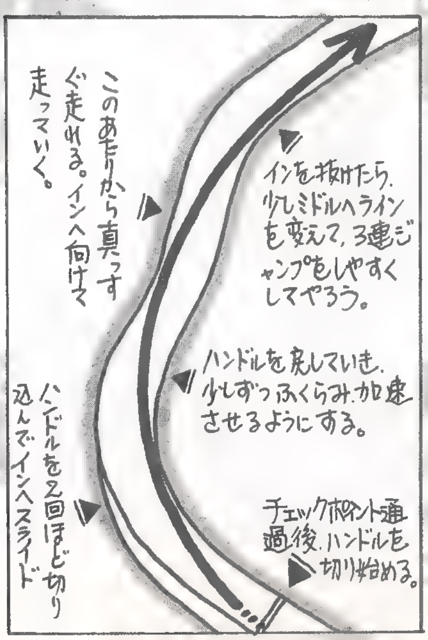
ここでその状態にするには、その手前でのカウンターのあて方がとても重要。もちろんスライドさせる角度もすごく重要だけどね（切りすぎるとグリップを失うことがあるので注意したい）。

2つ目の右は、もうすでに直進状態なので軽く右に切りインを抜けていこう。

1つ目の右を抜けたあたりで2回目の区間タイム差が表示される。遅れていればもちろん白いタイムだし、速ければ赤くなっているはず！



一番最初の切り込みで決まる。あとはカウンターをあてるだけ。



3連ジャンプ▼イージー左

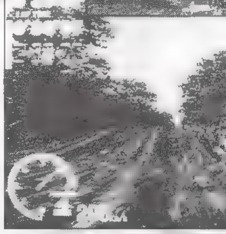
意外に難しいのがここの3連ジャンプと次の左だ。

まず3連ジャンプだが、ライン取りは、ややミドルに近い右側から入り、1つ、2つ、3つとジャンプしていく中で、右へ寄っていく。

その寄っていき方は、ジャンプしてハンドルを切るのではなく、1つ目のジャンプに入る前に3つ目のジャンプの着地点を向いているラインを取って真っすぐ進んで、ジャンプしていく。

ジャンプ、着地の連続する途中では、常にハンドルは直進状態。すでにラインは合わせてあるからね。

もし少し右、少し右へラインをズラしたいときは、ジャンプして着地する前に、ハンドルを切っておき（少しだけ）ジャンプする前にはハンドルを直進状態に戻すようにする。



3つジャンプしていく中、真っすぐ走りながら右へ寄る。

これで3つジャンプしたあとは、その着地点から左へハンドルを切り、左のインを通り抜けていく。

この左の抜けたあとは、加速させつつ少しアウトへ。

シケイン左右▼イージー左

シケインのような左、右を抜けるには、ややアウトから入るようにし、右へ切り返すことをなくすようにする。

これにより、ハンドルの切り込みによる減速を1回だけにし、スピードを落とさないようにする。

とはいっても、ここを左への切り込みだけで抜けるのはかなり大変。そのためにアウトから進入しているのだが、加速の妨げにならない程度にほんの少しだけ右に切ってやるといい。感じとしては、左に切った返しでカウンターをあてるみたいにするといい。

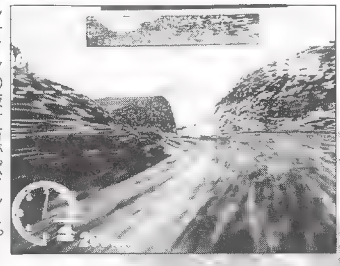
左を抜けて右へ入るとき、すでに直進できる前方のスペースがなければいけないことは図を見てもわかる通り。それを実現するためには、少し強めに左に切って少しでも左に寄ってやる必要がある。

これで直進できるスペースができれば、ハンドルは右へ切らずに済み、その先の左のインへそのまま真っすぐ走り込める。

左、右を抜けたあとは、バンクになっている芝状のダートの上を目指し、その一番イン側を走るようにする。

早めに直進できれば次の最終コーナーまで距離もあるため、トップスピードで走れる時間を多く作れ、タイムを縮めることができる。

ここを走っているとき、3回目の区間タイム差が出る。



シケインの抜け方がポイント。左、真っすぐって感じで！

最終右コーナー

いよいよ最終コーナー。

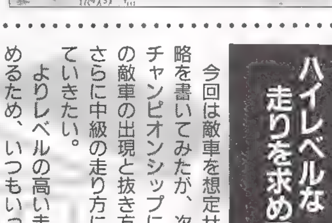
ここを抜けるコツは、スライドさせ、できるだけマシンを高いスピードでインをキープできる角度にすること。それと同時に、ここを抜けるためのスピードに合わせるべく、4速から3速へシフトダウンさせ、160km/hをキープできるようにする。

160km/hに合わせる方法は、単にギアを3速にするだけでは足らない。

200km/h以上で最終コーナーへ突入する場合、図のラインを取りつつ3速へ落とすだけだと170km/h以上になってしまい、よりマシンをインに向けなくてはならなくなる（アウトにふくらもうとするため）。

ここは、3速にギアを落とすのに加え、数回に分けてハンドルをインへ切り込んでマシンが横に向くことで起きる抵抗を上手に使い、160km/hぐらいをキープし続けるようにしたい。

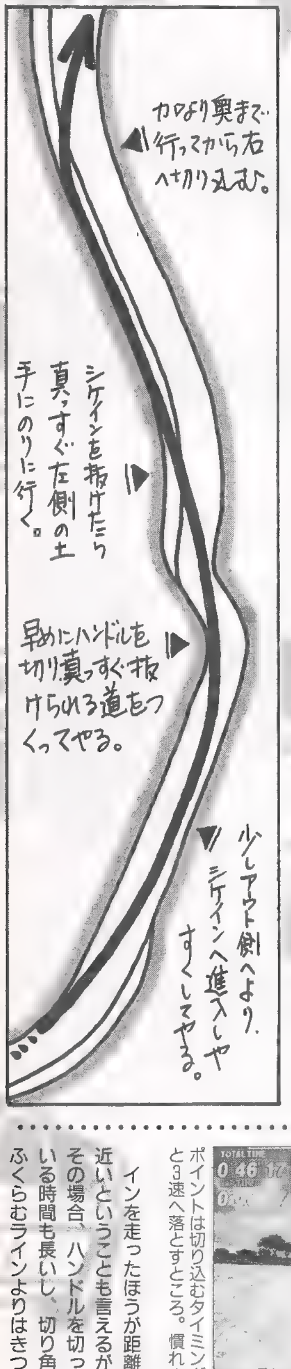
このコーナーでのハンドルの切り方は、まず進入時に強めにハンドルを切り込み、スライドさせ、そのスライド状態のままインを通り、少しずつカウンターをあてながらアウトにふくらんでいき、ダートギリギリまで使って弧を大きくし、抜けるころには真っすぐにできるようにしよう。

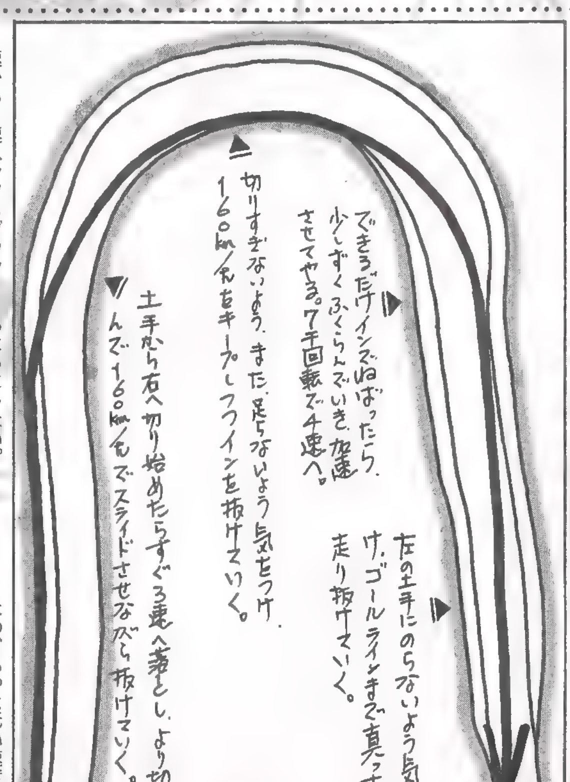


ポイントは切り込むタイミングと3速へ落とすところ。慣れ！

インを走ったほうが距離が近いということも言えるが、その場合、ハンドルを切っている時間も長いし、切り角もふくらむラインよりはきついため、もっと低い速度まで落ちてしまう。

ここからあとは直線だ！最終コーナーをアウトにふくらみながら加速していくが、このときちゃんとタコメーターを見ておき7千回転を越えたところで3速へシフトアップしていく。このことあまりハンドルを切らないこと。





ハイレベルな走りを求めて…

今回は敵車を想定せずに攻略を書いてみたが、次回では、チャンピオンシップにおいての敵車の出現と抜き方に触れ、さらに中級の走り方にも入っていきたい。

よりレベルの高い走りを求めるため、いつもいっしょにプレイしている（冬期は私はいない！）SNR氏、HAB氏をはじめとする大久保（千葉）ドライブゲーム研究会と協力し、より速く走るための研究をしていきたい。

気合入れるでえ！

STAGE1を走る

GREAT 1000miles RALLY 2

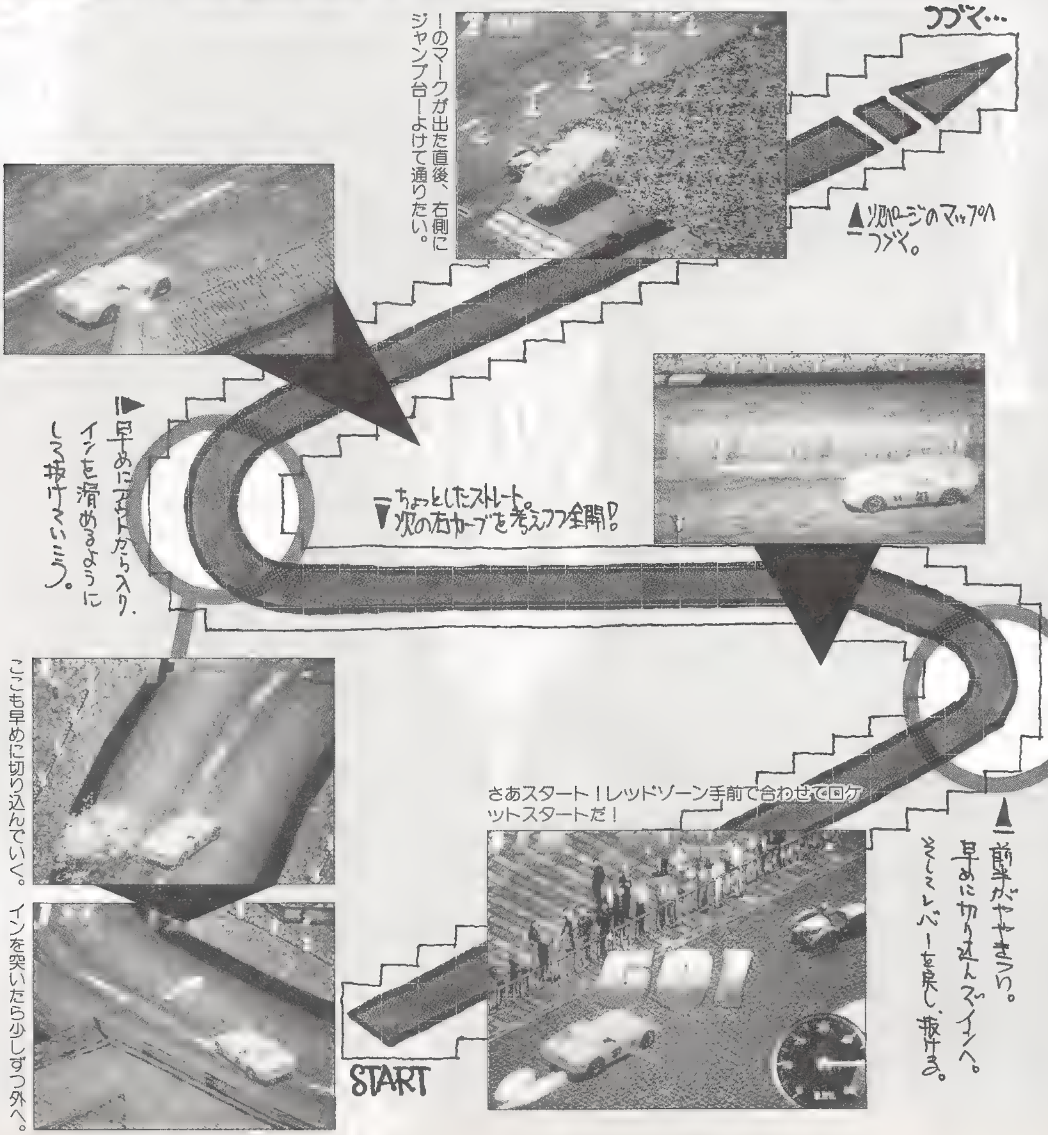
NEKO
するする

今回はこのゲームで一番やさしいコースであるSTAGE1を走ってみよう。
コーナー、ストレート、アクシデントに慣れていこう!

ステージ1

「2」になって各コースが独立して存在するようになったが、ゲームのシステムは変わらず、1つ1つのコースを制限タイム内にゴールし、次のコースへ進んでいく。
　まずは一番やさしいステージ1から見ていこう。

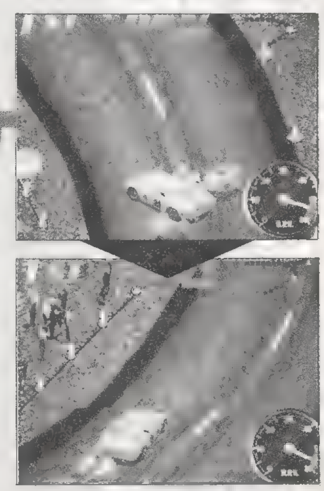
これはきついという急カーブはないが、ステージ1であるということ。一番やさしいコースという設定であるため、基本となるカーブ、直線、シケイン、障害物が適度に存在する。
　まずこのゲームに慣れるために、ステージ1から始めることをオススメする。
　画面右上にあるコースマップ、路面、ナビで教えてくれる次の展開を目と耳で確認しながら走ろう。



!のマークが出た直後、右側にジャンプ台!よけて通りたい。

ここも早めに切り込んでいく。インを突いたら少しずつ外へ。

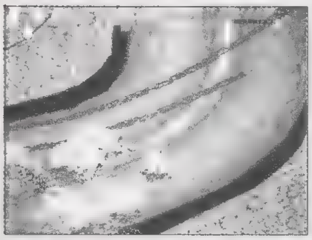
さあスタート！レッドゾーン手前で合わせてロケットスタートだ！



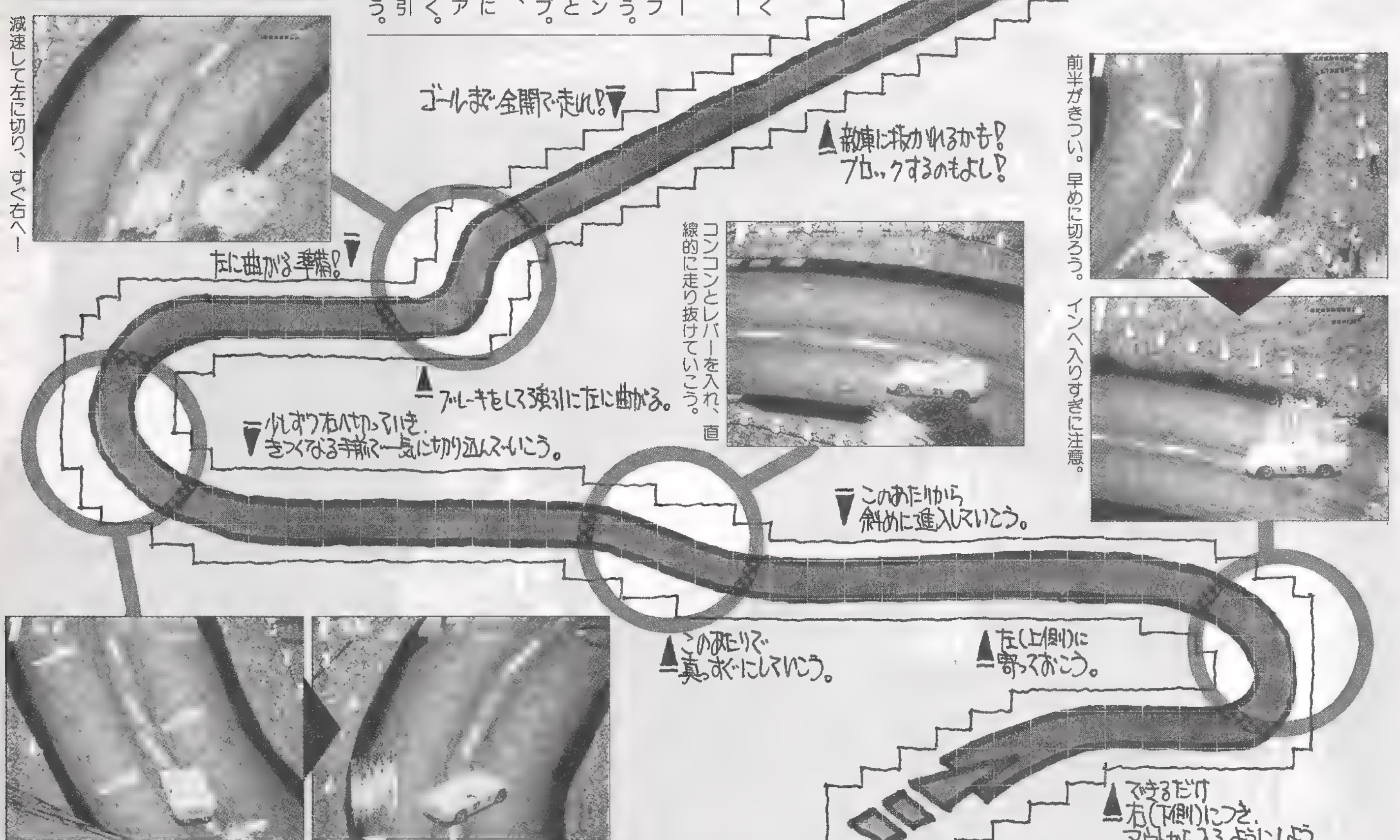
ステージ1の最初のカーブ。早めに切り出して確実にインへ入ろう。



スタートしてしばらくいくとまず左、少し走って右カーブがある。
この2つは、早めにレバーを入れ、アクセルをオンオフしながらインを突いていこう。
次の直線で、右側にジャンプ台がある。それを越えると少し右に振ってから左カーブ。
アクセルオンオフで抜け、全開で軽い右、左を直線的に抜け、右カーブへ。ここもアクセルオンオフで抜けていく。
次の左、右はきつい！強引に左へ、すぐ右に切り戻そう。


きついのは最初の左。減速。

減速して左に切り、すぐ右へ！



前半がきつい。早めに切ろう。インへ入りすぎに注意。

コンコンとレバーを入れ、直線的に走り抜けていこう。

スライドさせすぎに気をつけよう。

強引に全開のまま進入していく。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)
単科	月・木曜日 午前 AM10:00～PM12:30 午後 PM6:30～PM9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲーム作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)
単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

1 2 3 4
Edit

真実の勝利!!



当学院卒業生第1号高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース
本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始一週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）
一発合格しました。現在勤務中！

った一年でもゲーム会社に就職させることができる
当学院のすごさが証明されました。



今、人々が語りはじめた



通信教育講座募集中！

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

7月生願書受付中！

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日もしくは
火曜日と金曜日の週2回又は、
土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30　PM6:30～9:30

Total Game Shop
LCHEMICS

GAMEの事なら何でもおまかせ!!



VIRTUAL WORLD



最新の対戦型シミュレーションゲーム施設
ヴァーチャル・ワールドが
コスモタワーに!! 君もチャレンジ!!

■各種お問合わせは
☎06-615-6134まで

ウォーハンマーシリーズ	
ソードワールドRPGシリーズ	
ドラゴンハーフRPGシリーズ	
モンスターメーカーRPGシリーズ	
パラダイスフリートRPGシリーズ	
スペオペヒーローズ1	¥1,942
スペオペヒーローズ2	¥1,748
戦国霊異伝	¥3,399

カードゲーム

トップをねらえ	¥2,300
戦略空軍	¥2,000
ギャルマスター2	¥2,000
大海戦	¥2,000
ヴィルガスト	¥2,000
きまぐれエンジェル	¥2,300
タワークエスト	¥2,000
世界制服	¥2,000
女子校体育祭	¥2,300
悪代官	¥2,300
ダイナマイトナース	¥2,300
マジック・ザ・ギャザリング	
ドゥームトルーパー	
フォーチュンクエストRPGカードゲーム	¥1,748
信長の野望覇王伝	¥2,900
ゲームデザイナーの野望	¥2,800
蒼き狼と白き牝鹿	¥2,800
ドラゴンパニック	¥2,000
モンスターメーカーシリーズ	
マジックマスターシリーズ	
レムリカシリーズ	
その他翔企画カードゲーム多数	
卒業クロスワールド	¥2,300
バーチャファイター	¥1,456
卒業	¥2,300
ワースブレイド聖刻1092	¥2,800
セーラームーンR	¥2,500
カードゲーム信長戦記	¥2,800
戦国秋葉原信長伝	¥2,718
極道くん漫遊記カードゲーム	¥2,718
魔法陣グルグル	¥1,262

メタルフィギュア各種

キャラクターグッズ

売行好調	
ヴァンパイアポスター	¥ 500
ヴァンパイア下敷4種	¥ 250
雑君保プ テレカケース(24枚収納)	¥1,000
吉崎観音 テレカケース(24枚収納)	¥1,000
WH2 ジャンヌ等身大ポスター	¥2,500
サムライスピリッツナコルル等身大ポスター	¥2,500
ゲーメスト 対戦野郎Tシャツ	¥2,500
ゲーメスト 鉄拳Tシャツ	¥1,800
ゲーメスト クララTシャツ	¥1,800
ヴァンパイア テレカ	¥1,000
ヴァンパイアハンター テレカ14種	各¥1,200
バーチャファイター テレカ12種	各¥1,200
ダライアス外伝 テレカ	¥1,200
新設(ジグソーパズルコーナー)	
ヴァンパイア 108ピース	¥1,000
天野喜孝 各種 300ピース	¥1,800~
サムライスピリッツ 500ピース	¥1,800~
ストリートファイターII 500ピース	¥1,800~
★スヌーピー、ディズニー、Jリーグシリーズも有	
★関西ではアルケミックスでしか手に入らない	
バーチャファイターシリーズ Tシャツ各種	¥2,500~
バーチャファイター長そでTシャツ	¥4,800
(ファルコムオリジナルグッズ)	
(西日本で買えるのはアルケミックスだけ)	
バッジ	¥1,280
クリアファイル	¥ 200
ディスクホルダー	¥ 500
ディスクシール	¥ 300
スタジアムジャンパー	¥26,000
ぽっぷるメイル下敷	¥ 250
イース各種下敷	¥ 250
英雄伝説III下敷	¥ 250
ラミネートカード	各¥ 100
ポストカード	各¥ 150
ぽっぷるメイルガウビーチボール	¥1,300

書籍

富士見ドラゴンブック全タイトル
富士見ファンタジア文庫全タイトル
角川スニーカーG文庫全タイトル
角川スニーカー文庫各種
アスキーゲーム関連各種
電撃文庫各種
電撃ゲーム文庫各種
ログアウト冒険文庫各種
その他TRPG関連書籍各種
他攻略本も多数

バーチャファイター	¥3,800
バーチャファイター2	¥4,900
バーチャファイター ザ・エターナルバトル	¥4,800
ワールドヒーローズ1&2	¥4,800
ワールドヒーローズ2JET	¥4,800
パソコンゲーム美少女ソフトオリジナルカタログ1&2	各¥3,800
マージャンギャルズグラフィティー1~4	各¥2,800
マージャンギャルズグラフィティー5	¥2,913
鉄拳	¥4,900
ゲーメストビデオ餓狼伝説2	¥6,000
ゲーメストビデオサムライスピリッツ	¥7,000
ゲーメストビデオ餓狼伝説スペシャル	¥7,000
ゲーメストビデオ スーパーストリートファイターII	¥6,800
ゲーメストビデオ スーパーストリートファイターIIX	¥7,000
ゲーメストビデオ龍虎の拳2	¥6,800
ゲーメストビデオワールドヒーローズ2JET	¥6,500
ゲーメストビデオヴァンパイア	¥6,800
ゲーメストビデオザ・キングオブファイターズ'94	¥6,500
ゲーメストビデオ真サムライスピリッツ	¥4,800
ゲーメストビデオバーチャファイター2	¥4,800
ゲーメストビデオヴァンパイアハンター大会	¥5,800
ゲーメストビデオヴァンパイアハンター攻略	¥4,800
ゲーメストビデオ餓狼伝説3	¥4,800
餓狼伝説3	¥1,500
セガラリーチャンピオンシップ1995	¥4,900
エアーコンバット22	¥4,900
ヴァンパイアハイター	¥5,800

L D

餓狼伝説2、3	各¥4,800
餓狼伝説スペシャル	¥4,800
サムライスピリッツ	¥4,800
真サムライスピリッツ	¥4,800
ストリートファイターII	¥4,900
ストリートファイターII場外乱闘編	¥5,800
ストリートファイターIIダッシュ	¥4,800
ストリートファイターIIターボ	¥4,800
鉄拳	¥4,900
セガアミューズメントCGワールド	¥5,800
ワールドヒーローズ2JET	¥4,800
ワールドヒーローズ1&2	¥4,800
ネオジオギャルズグラフィティ	¥4,800
エアーコンバット22	¥4,900
ヴァンパイアハンター	¥5,800

ボードゲーム

クトゥルフの呼び声シリーズ	
ワースブレイドシリーズ	
メタルヘッドシリーズ	
パワープレイシリーズ	
ロールマスターシリーズ	
指輪物語シリーズ	
ストームブリンガーシリーズ	
ダーク・コンスピラシーシリーズ	
メガトラベラーシリーズ	
大活劇シリーズ	
クレギオンシリーズ	
ルーンクエストシリーズ	
RPG福袋'93、'94	各¥1,748
ファンタズムアドベンチャーシリーズ	
マルチバースRPG	¥3,786
まじかるランドRPG	¥4,660
ガンダムセンチネルRPG	¥1,942
ガンダム0079RPG	¥2,136
D&Dシリーズ各種	
AD&Dシリーズ各種	
スチームパレード	¥4,800
カイゼルレギオン	¥4,800
ギアアンティーク	¥4,800
銀河英雄伝説イゼルローン	¥5,400
コスモ アシュラシステム全種	
フォーチュンクエストボードゲーム	¥4,660
トーキョーNOVA 2nd Edition	¥2,718
クリスタニアRPG	¥3,495
アドバンストウィザードリィRPGシリーズ	
マギウスシリーズ	
サイバーパンクシリーズ	
夜桜忍法帖	¥3,000
ビヨンドローズトゥロードシリーズ	
ファーローズトゥロードシリーズ	
蓬莱学園シリーズ	
バトルテックシリーズ	
シャドウランシリーズ	
ロードス島シリーズ	
ガープスシリーズ	
HT&Tシリーズ	
トーグシリーズ	
RPG拳皇伝説	¥1,942
リングバース	¥1,942
AF&Fシリーズ	
T&Tシリーズ	

ドラキュラバトルII	¥3,000
バーチャファイターシリーズ全タイトル	
パンツァードラグーン	¥2,500
パンツァードラグーン オリジナル	¥2,800
バーニングヒーローズ	¥2,500
パロディウスだ	¥2,800
パーフェクトセレクション パロディウスだ	¥3,000
極上パロディウス	¥2,800
ヴァンパイア アーケードゲームトラック	¥2,000
ヴァンパイアハンター アーケードゲームトラック	¥3,200
ファイナルファンタジーシリーズ全タイトル	
フェーダオリジナルミュージックファイル	¥4,200
フェーダスーパートラックス	¥2,800
ブランディシュシリーズ全タイトル	
ぷよぷよ	¥2,800
プリンセスミネルバ	¥2,800
プリンセスミネルバ PC-Engine	¥2,800
プリンセスメーカー	¥2,800
プリンセスメーカー2	¥2,800
フロントミッション	¥2,500
風雲黙示録	¥1,500
蓬莱学園の初恋!	¥3,000
ボンバーマン 名曲集&オリジナルサントラ	¥1,800
ボンバーマン Mr. B・Bee	¥1,200
ぽっぷるメイルSoundBox'94	¥3,600
ぽっぷるメイルパラダイス1、2	各¥3,000
ぽっぷるメイルラジオ版	¥2,800
マダラスペシャル	¥2,800
マダラ2 サウンドファンタジア	¥3,000
マダラ2 オリジナルサントラ	¥2,500
魔神転生 I、II	各¥2,500
女神世界アトラスベストコレクション	¥2,500
女神転生 I II	¥3,900
真女神転生 I	¥3,900
真女神転生II	¥3,500
リッジレーサー	¥1,500
リッジレーサーII	¥1,500
ルナ エターナルブルー	¥2,800
ルナ Prelude	¥2,500
ルナ ザ・シルバースター	¥2,500
ルナティックパレード Vol.1	¥2,800
モンスターメーカー	¥2,800
モンスターメーカーII	¥1,500
新桃太郎伝説	¥4,500
宝魔ハンターライム	¥2,500
ロマンシングサガ	¥3,000
ロマンシングサガ2	¥3,000
龍虎の拳1、2	各¥1,500
龍虎の拳2イメージ	¥2,500
ロックマン危機一髪	¥2,800
ロックマンX	¥3,000
ワールドヒーローズ2、JET	各¥1,500
ワールドヒーローズ2、JETイメージ	各¥2,500
ワールドヒーローズパーフェクト	¥1,500
マッハブレイカーズ	¥1,500
モータートゥーングランプリ	¥2,000
レディストーカー音楽CDドラマ	各¥2,800
レッスルエンジェルスCD	¥2,800
機装ルーガ1×2PCエンジンオリジナル	¥2,800

CDS

バーチャファイター アキラ カゲ	¥1,000
餓狼伝説スペシャル テーマ	¥1,000
マーチ ドラクエIV	¥ 930
ドラクエV 結婚ワルツ	¥1,000
F.F.V マンボでチョコボ	¥ 930
F.F.VI Stars1、2	各¥ 900
ツインビーパラダイス2 オープニング	¥1,000
コットン100%	¥ 930
サラウンドシアターイース	¥1,200
ファルコムスペシャルボックス'89プラスミックス	¥1,200
ファルコムスペシャルボックス'89ディスコ	¥1,200
プレイディアVテーマ かないみか	¥1,000
プレイディアVテーマ 久川 綾	¥1,000
ときめきメモリアル エンディング	¥1,000
誕生~Debut~/サブリナ	¥1,000

VHS

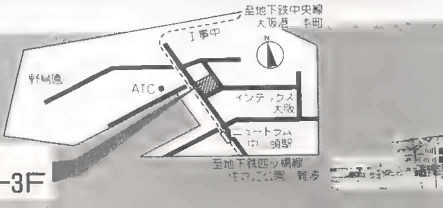
パロディウスだ	¥4,000
グラディウスIII	¥6,500
サムライスピリッツ	¥4,800
真サムライスピリッツ	¥4,800
ストリートファイターIIザ・ヒストリー	¥5,500
ストリートファイターII日本一	¥9,064
ストリートファイターIIダッシュターボ	¥4,800
ターボアウトラン スーパーモナコGP	¥4,800
スーパーリアル麻雀ツインイーグル	¥3,914
ネオジオギャルズグラフィティ	¥4,800
セガアミューズメントCGワールド ベストコレクション	¥5,800

C D

X-MEN	¥2,000
アルバートオデッセイ全曲集	¥2,400
あすか120%ダンスアンサンブル	¥2,800
あすか120%PC-Engine版	¥3,000
イースシリーズ全タイトル	
ミュージックフロム英雄伝説III	¥3,800
英雄伝説IIICDドラマ白き魔女	¥3,000
エイリアンソルジャー	¥2,000
エメラルドドラゴン	¥2,400
エメラルドドラゴンドラマ1	¥2,800
かまいたちの夜 CDドラマ	¥2,800
かまいたちの夜 サントラ	¥2,500
餓狼伝説シリーズ全タイトル	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ	¥1,500
コナミ矩形波倶楽部	¥3,000
コナミ矩形波倶楽部HOPE	¥3,000
エレベーターアクションリターンズ	¥2,000
クロノトリガー オリジナル	¥3,800
クロノトリガー アレンジ	¥3,000
コナミ アミューズメントサウンズ '93…秋 '94…春	各¥3,200
コナミ オールスターズ	¥6,300
コナミ エンディングコレクション	¥3,600
サイトロンゲームミュージック年鑑'90	¥4,500
サイトロンゲームミュージック年鑑'91 '92	各¥3,500
3×3EYES from MEGA CD	¥3,800
サムライスピリッツ	¥1,500
サムライスピリッツ イメージ	¥2,500
サムライスピリッツ リミックス	¥2,500
真サムライスピリッツ	¥1,500
アーク・ザ・ラッド	¥2,800
アルナムの牙	¥2,800
アウトフォクシーズ	¥1,500
スーパーファイアープロレスリングスペシャル コンプリートコレクション	¥3,200
エアーコンバット22	¥1,500
空想科学世界ガリバーボーイ	¥3,000
空想科学世界ガリバーボーイ オリジナルドラマ	¥2,500
ファイターズヒストリーシリーズ全タイトル	
魔法陣グルグルSFC版	¥2,000
クライムクラッカーズ	¥2,000
豪血寺一族	¥1,500
水滸演武	¥1,500
ストリートファイターIIシリーズ全タイトル	
スーパードンキーコング	¥2,500
第4次スーパーロボット大戦	¥2,800
聖剣伝説 オリジナルサントラ	¥2,300
聖剣伝説 想いは調べにのせて	¥3,000
聖剣伝説2 オリジナルサントラ	¥2,500
卒業 Graduation	¥2,800
卒業 Teach Me Please	¥2,800
卒業 IIネオ ジェネレーション	¥2,800
誕生~Debut~	¥3,000
ソードワールド 全曲集	¥2,400
ソードワールド ドラマ編 I、II、III	各¥2,500
ダライアス	¥1,500
ダライアスII	¥3,200
スーパーダライアスII	¥2,800
ダライアス外伝	¥2,000
超兄貴	¥2,800
仁義なき兄貴	¥1,200
首領蜂 DONPACHI	¥1,200
セガラリーチャンピオンシップ1995	¥3,000
ツインビーシリーズ全タイトル	
ウィンビー しあわせの楽園	¥2,000
ウィンビー ネオ・シネマ倶楽部1、2	各¥3,000
鉄拳	¥1,500
天外魔境シリーズ全タイトル	
闘神伝	¥2,800
同級生	¥2,800
ときめきメモリアルシリーズ全タイトル	
ドラゴンナイトシリーズ全タイトル	
ドラゴンクエスト I、II SFC版	各¥2,800
交響組曲 ドラゴンクエストIV	¥2,800
パーフェクトコレクションドラゴンスレイヤー	¥3,800
交響曲 ドラゴンスレイヤー	¥3,000
ドラゴンボールZ セガサターン&プレイステイション版	¥2,800

ゲームソフト(SFC、パソコン他)も多数在庫有、買取りもOK!





トータル
ゲームショップ **アルケミックス**

■コスモタワー店

大阪市住之江区南港北1丁目14番16号
(大阪南港コスモタワー3F)☎06-615-6134
ニュートラム中ふ頭駅下車4分

バーチャルワールド・ゲームソフト・コミック・書籍
CD・ビデオ・LD・キャラクター商品・TRPG

大阪南港
コスモタワー3F



新宿プレイランド
カーニバル
7月中旬　新装オープン
大イベント開催！　7／20〜7／23
・対戦台フリープレイ　・イラストコンクール審査会
・ジュース、アイス無料　・その他各種イベント開催
みなさんの御来店をお待ちしております！
イラストコンクールに出展するイラストを募集しています。
くわしくは左下のワク内を見てください。
イラスト大募集
審査会で優秀作品となったイラストは
「オリジナルテレカ」になります！
テレカは今後のイベント等で使用されます。
内　容：未発表作品なら、何でもあり
サイズ：ハガキ〜Ａ４サイズ迄
送り先：（住所は下記）
カーニバル「イラスト募集」係
イラストの返却は出来ません。ゴメンなさい。
Renewal
OPEN
対戦台
MAP
アルタ
コマ劇場
靖国通り
カーニバル
西武新宿線
新宿東口
JR新宿駅
お問い合せ
〒160東京都新宿区
歌舞伎町１－20－１
新宿プレイランド
カーニバル
TEL：03-3208-0125

風が叫んだ！嵐が呼んだ！

第14回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 ARCADER（アーケーダー）

「戦慄！ハーネスにかけるマウントの異常な愛情」の巻

ハーネス自作編その1

担当：M（マウント）・二田

SPECIAL THANKS　金子智紹（Game Center Disco）

ハーネス自作のメリット

ハーネスとは、コンパネ（コントロールボックス）とゲーム基板をつなぐコードのこと。

最近のゲームは、JAMMA規格にほぼ統一されているので、ひとつハーネスを持っていれば大抵のゲームを遊ぶことができるが、昔のゲームは規格がまちまちだから、レトロゲームファンはゲームごとにハーネスが欲しいところ。また、ハーネスは使っているうちに接触不良などを起こすこともあるので、JAMMA規格のハーネスしか使わない人も複数持っていて損はない。

ハーネスは基板屋さんで作ってもらうことも可能なのだが、実は誰にでも充分自作可能なのだ。確かにできあがってるのを買うのは手っ取り早いけど、こういうちょっとした工作をしていくことで、より基板に親しんでいけるはずだ。機械オンチで今まで敬遠していた人も、だまされたと思って一つ自作してもらいたい。全然難しい工作じゃないし、材料費も安いから。この際「俺様カスタムハーネス」を各自作ってみようぜい！

用意すべきものたち

何はなくとも、こいつらがないことには始まらないぞ。



〈材料〉

基板屋さん、部品屋さんなどで購入可能。

○各コンパネ（コントロールボックス）用のカードエッジコネクタ・オス

コンパネ側のコネクタ。コンパネの種類によって形状が異なるので注意。

○ゲーム基板側のカードエッジコネクタ・メス

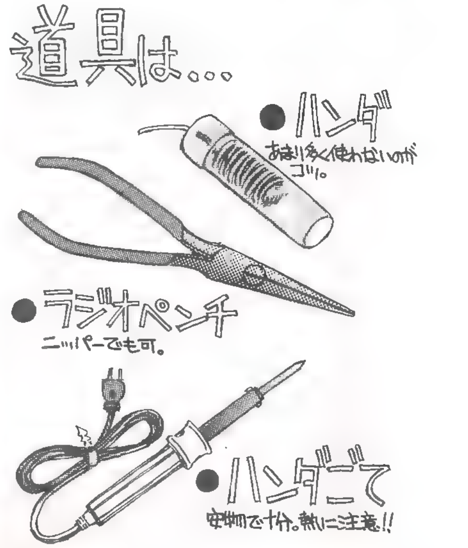
基板側のコネクタ。56ピンのJAMMA規格のものが主流だが、これも規格によって形状が異なる。

○被覆線（細&太）

コード。ケーブル。カラフルに色分けされているものがベスト。太いのは電源&グランド用。

○熱収縮ビニールチューブ

ハンダづけした部分の補強に使用。被覆線よりも、二まわりほど太めのほうがいい。



〈必要な工具〉

ホームセンターなどで購入可能

○ハンダゴテ

20W～30Wの電子部品用でコテ先の細いもの。金工用の太い奴はダメ。

○ハンダ

半田ともいう。

○ラジオペンチ

ペンチの細いやつ。線材のカットに使用。

○ハサミ

普通のハサミ。とりあえずあったほうがいい。



〈その他〉

○配線表（ハーネス表）

大抵基板と一緒についてくる。どの部分がどんな信号に対応しているかを示すもの。例えばJAMMA規格の場合、コネクタのNo.18は1P側のレバー上の動作と対応している。いわば設計図みたいなものかな。



用意するものはこんなところだ。

実際に工作するのは来月にまわして、今回はハーネスが、どういう信号をコンパネと基板の間でやりとりしているのかを知ってもらいたい。

工作自体は非常に簡単なのだが、意味も知らずに作るのはつまらない。それに、これらの意味を知ればハーネスの役割もさらに分かってくるはずだよ。

(ハーネス表一例)

半田面			部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
−5V	E	5	−5V
+12V	F	6	+12V
POST	H	7	POST
COIN METER 2	J	8	COIN METER 1
COIN LOCKOUT 2	K	9	COIN LOCKOUT 1
SPEAKER (−)	L	10	SPEAKER (+)
SOUND GND	M	11	SOUND
VIDEO C	N	12	VIDEO R
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO R
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
TILT SW	S	15	
COIN 2	T	16	COIN 1
2P SELECT	U	17	1P SELECT
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P ショットボタン	Z	22	1P ショットボタン
2P ボムボタン	a	23	1P ボムボタン
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

配線表(ハーネス表)の見方

ハーネスを通して基板とコンパネを伝わる信号は、

◆AV系

◆接点信号

◆電源、グランド

の3種類。大別するとね。はじめて配線表を見た時、思わず面食らっちゃう人も多いのでは。訳の分からんアルファベットがズラーっと羅列してるし。

だけど、これらは上に挙げた3種類の信号のどれかなのだ。

では、その4種類の信号の内容を一つずつ見ていこう。

○AV系

モニター、スピーカーに流れる信号。映像はRGBとSYNC(シンク)の、4つの信号で構成されている。

RED …ビデオ信号の赤

GREEN …ビデオ信号の緑

BLUE …ビデオ信号の青

SYNC …ビデオ信号の複合同期信号。水平と垂直の同期を合わせる。

VIDEO GND(グランド) …ビデオ信号のグランド(アース)

SPEAKER+ …スピーカーのプラス測

SPEAKER− …スピーカーのマイナス側

○接点信号系

レバー、ボタンなどのコンパネ操作をゲーム基板に伝えるもの。レバー部分は上・下・右・左の4つの信号で構成される。スイッチそれぞれに共通のグランドがつながっている。

UP …レバー上操作

DOWN …レバー下操作

LEFT …レバー左操作

RIGHT …レバー右操作

PUSH1 …ボタン1(以下それぞれのボタンに対応)

PUSH2

PUSH3

START …スタートボタンに対応

COIN …コイン投入スイッチ

※これらの信号は1P・2P用と2組ある。

○電源、グランド

特に注意を払うべきものだ。ゲーム基板は電気で稼働するものなので、当然電源が必要となる。

電源を入力する場所を間違うと、基板を壊してしまう場合もあるから、くれぐれも注意。

グランドは電気が出ていくところ。電源を電池のプラスとするなら、グランドは電池のマイナスに相当する。

+5V …5Vの電源

+12V …12Vの電源

GND …グランド。アース。

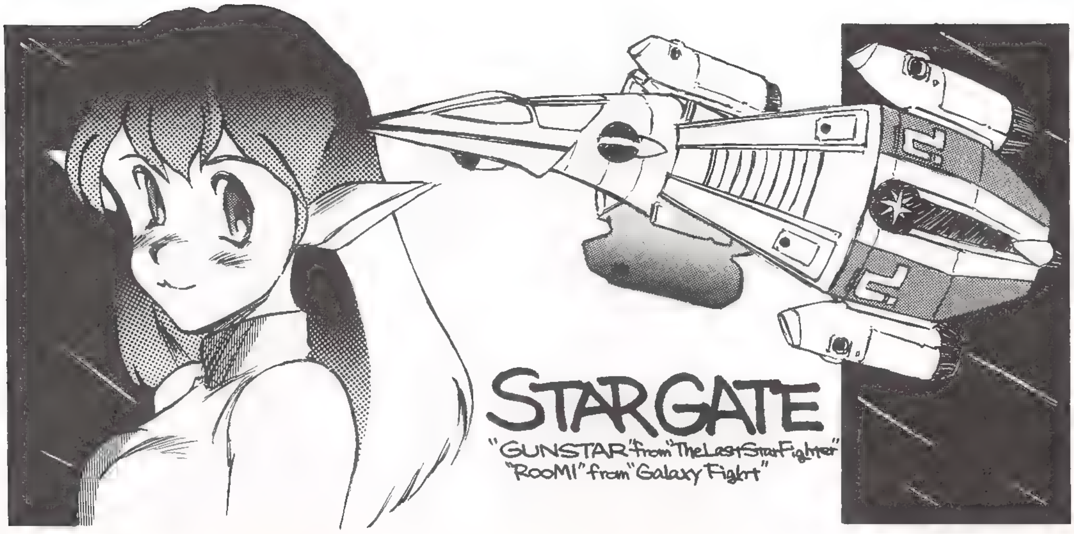
○接続する必要のない信号

配線表に書いてあるものすべてが必要な信号というわけではない。ゲームセンターでの使用のみ必要な信号、というのもある。

COIN COUNTER …インカム(収入)を知るためのもの。家で遊ぶ人には無関係。

COIN LOCKOUT …コインカウンターの電源が入っていないときにコイン投入ができなくするもの。同じく家で遊ぶ人には無関係。

N.C. …使用しない場所。何も書いていなかったりする場合もある。



■昔"トロン"や"スターファイター"を観て「こんなゲームがあったらなぁ…」なんて思ったものですが、今じゃこれに描かれてたものをはるかに超える作品が沢山でてるわけで、まぁ、月並みだけど、スゴイ時代に生きてるんだぁね。

きばんやりすと♡

■プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06 (649) 4080

■一休さん
〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052 (481) 1196

■シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794 (84) 0476

■システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL. 052 (523) 4432

■ロータスプレス
〒150 渋谷区恵比寿南2-1-9 新井ビル1F
TEL. 03 (3760) 6630

■メッセサンオー
〒101 千代田区外神田3-14-8
TEL. 03 (3255) 3453

■キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区大崎1-20-16
TEL. 03 (3490) 5201

■TAMAYA
〒168 杉並区和泉2-1-26
TEL. 03 (3323) 9911

■ファントム
〒101 千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
TEL. 03 (3257) 1126

■哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区共立通2-5-22-207
TEL. 06 (656) 3156

■アイ・ランド
〒571 大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720 (84) 7501

■イエローバック
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL. 075 (343) 4860

■エマーソン
〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053 (433) 9900

■宇宙堂
〒162 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052 (916) 1407

■魅松屋
〒431-02 静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053 (592) 7236

■クエスト
〒373 群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL. 0276 (49) 1133

■GAMEファンタジー
〒326 栃木県足利市大前町841
TEL. 0284 (62) 6926

■ソフトショップマリオ
〒390 長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263 (36) 5536

■フーガ
〒364 埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485 (93) 6491

■KIC
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044 (754) 7594

■サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044 (954) 9459

■ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL. 06 (649) 7177

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06 (643) 7641

■トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03 (5295) 0667

■ボードA
〒169 新宿区高田馬場2-9-1 斉川ビル202
TEL. 03 (5272) 3690

■冨貴商会
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL. 075 (595) 1136

■ハッピー商会
〒662 兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2
TEL. 0796 (71) 2910

■ドリームトコ
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048 (649) 7650

■レクトロン
〒578 大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL. 06 (747) 2028

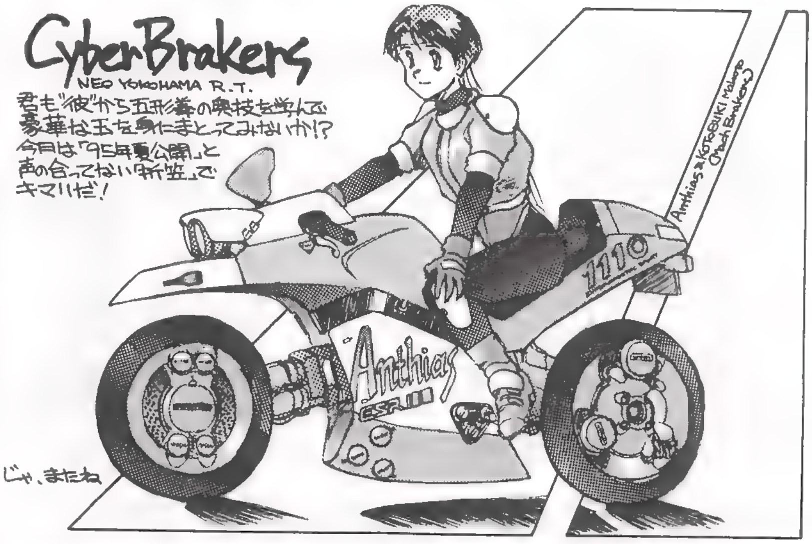
■ファンタジー
〒683 鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859 (23) 2064

■PCB共和国
大田区田園調布1-47-2
TEL. 03 (3721) 1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045 (911) 8558

■ミルキーウェイ
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
TEL. 052 (262) 3295

■R&K
〒464 愛知県名古屋市千種区今池南9-10 タカラビル3F-D
TEL. 052 (732) 3874



よ・こ・く

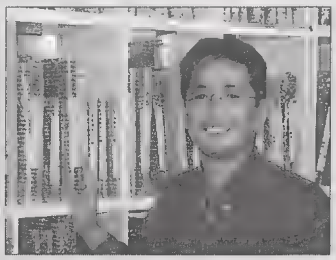
次回は部品購入からハーネス製作まで。できる限り詳しくやっていくつもりだ。分からないところがあった人は、葉書、手紙で質問をアーケーダー宛てに送ってくれたまえ。

ナイスだ!基板屋さん
エマーソンさんの巻
No.4

レッツ、通販!

お茶の名産地静岡は浜松、ここに基板屋さんがあるなんてッツッツーと、意外な気がしたのはオレだけではないだろう。

ところがこのエマーソンさん、わずか数年で20も店舗を増やすまでに急成長をとげたグレイツなお店なのだ。さて、その秘訣は!?そう、通信販売なのですよ。電話で注文すれば、次の日にはお手元に届くとゆー。で、代金は商品と引替に支払うと。まるでピザ配達の注文のようなお手軽さービンバーーこりゃええわ。


岡本社長のお薦めは…やはりシューティングなのか!?

シューティングゲームをお薦めしていきたい

ゲーメスト(以下ゲ)…こちらは通販がメインと伺ったんですけど、売れセンのゲームって何でしょう?

エマーソン(以下エ)…ヴァンパイアハンターを始めとした、CPII関係のゲームですね。やはり比較的安めってことで。

ゲ…ぜひお薦めしたい!ってえゲームはありますか?

エ…シューティングゲームですね。個人的に昔から大好きだから、ということもありますけど、在庫は多めです。タイトー系ではレイフォース、ダライアス外伝。コナミ系でまグラディウスシリーズ一連を推しますよ。

あとはレゲーですね。これも個人的になんですけど、昔のゲームのほうが好きなんで。こちらとしても力を入れていきたい、と。

ゲ…お客さんの層はどういった感じですか?

エ…ビギナーさんが圧倒的に多いです。年齢層も広いですね。

ゲ…どういった質問をされます?

エ…必要な物についてと、接続方法関係がほとんどです。

以前、「基板を買ったんだけど遊べません」という電話があって、色々聞いてみたところ、どうも基板しか買ってていないらしいんですよ。まあこれは極端な例ですけど。ウチとしてはどんな質問でもなるだけ分かりやすくお答えするつもりですから、ご遠慮無くお電話ください。

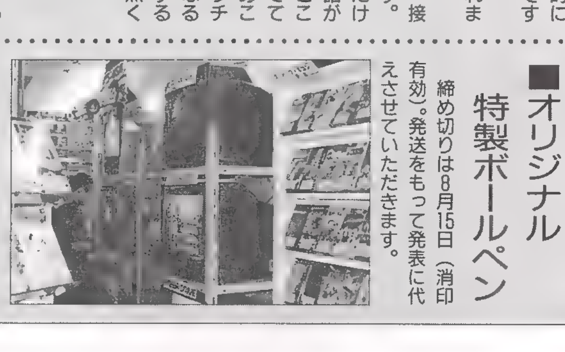
プレゼントコーナー

今回、エマーソンさんから頂いたプレゼントは

■パナツイン×2
■オリジナル特製ボールペン

締め切りは8月15日(消印有効)。発送をもって発表に代えさせていただきます。




コンシューマゲームも扱っている。中古・新品ともに豊富だ。

ビデオゲーム

リバーサルにこの人あり

虎の穴

担当：ミスターX

今回は、読者の質問に答えるべく、あの人が特別ゲストとして登場。

6月某日 午前

事は、一通の質問ハガキにより始まる…。

> 私は格闘ゲームをよくやるのですが、どうもコマンド必殺技（特に昇龍系とレバー1回転）を出そうとするとミス（ジャンプしたり、通常技が出る）ばかりして、うまく出せません。
> うまく必殺技を出すコツや、レバーの持ち方、ボタンを押すタイミング、それに、編集部のみなさんのやり方などを教えてください。
> P.N.あだもん阪本

むむ、ついに〝格闘ゲーム〟の質問にぶち当たってしまった。困った。私も格闘ゲームはやらないほうではないので、多少のことは分かるが、私1人の力では…。

しかし、コマンドの入力法というのはイイかもしれない。格闘ゲーム（特に対戦）の攻略法に、セオリーや理論を持ち込んでみても、しょせんは私には客観的なものしか打ち出すことができないであろう。

ここは初歩の、レバーの持ち方、コマンド必殺技の出し方に的を絞ってやってみよう。

そこで、早速編集部内にて調査を開始することにしてみた……。

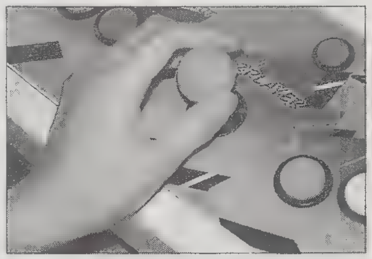
とりあえず今回の調査は、レバーの持ち方について。

人によって持ち方に多少の差はあるものの、大きく分けて、2種類の持ち方がある。

●かぶせ持ち

レバーの上から手を軽くかぶせて持つ持ち方を言う。

力を入れてつかんでしまわないことがポイントだ。



あくまでも軽く、手首の力で操作する。

●ワイン持ち

レバーの玉を、下からすくうようにする持ち方。

人差し指と中指の間にレバーを挟んだり、中指と薬指の間に挟んだりは、人それぞれである。



こちらはしっかり握っても軽く持ってもどちらでも可。

かぶせ持ちをAタイプ、ワイン持ちをBタイプとして調査を行った結果…、

編集部員17名中	
●Aタイプ	9名
●Bタイプ	5名
●AB両方	3名

…という結果になった。

AB両方使うという者が3名いた。主に格闘系とシューティング系で使い分けているという。なかなかにして意外な結果が出た。

AB両方の人に、格闘は？と聞いてみたところ、人によって格闘はかぶせだったりワインだったりとバラバラだった。

どうやら、自分の好きなほうで持っているだけらしいので、この結果でどちらがより格闘向きなのか？ということまでは分からなかった。

しかし、調査を進めるうち、新たに分かったことがある。

Aのかぶせ持ちにも、さらに細かい分類があって、編集部内では、〝バーチャ持ち〟と呼ばれる、少し違った持ち方があることが判明した。

バーチャ持ちの名の由来は、編集部でバーチャをプレイする際に、この持ち方を〝バーチャ専用持ち〟として使用する人が多いことからだという。



より細かいレバー操作が可能だ。

この持ち方の特徴は、レバーの玉を、人差し指と中指で軽くつまんだような持ち方という点。最近は複雑なコマンド入力が多いためか、この持ち方が見直されてきている。正確なコマンド入力がしやすいのだろうか？

さらに調査を進めると、最近になってレバーの持ち方を、ワイン持ちからかぶせ持ちに、あえて矯正した者も2名ほどいた。

この者もまた、コマンド入力を正確にしたいので変えたのだと言う。

つまり、格闘ゲームに有効なレバーの持ち方は、ズバリ、かぶせ持ちなのであろうか？

私が編集部の人間にそうたずねると、決まってこういう言葉が返って来た。

「だけど、リバーサルの完璧さで言ったら、やっぱりあの人をおいては語れないよねぇ」

「そう言えば、あの人はワイン持ちだったよね」

「リバーサルにこの人ありとまで言われた、あの人に聞いてみれば、その質問にも答えが出るんじゃないかな？」

最後の言葉を言ったのは編集部の古参ライター、C・LANである。

私はC・LANにたずねた。

「あの人？あの人とはいったい誰のことですか？」



ダッシュやバーチャコマンドが容易なのが利点。

「あの人、それは……（以後10分間感慨に浸る）」

「YOU・Aさんだよ」

C・LANは口を開いてそう答えた。

YOU・A。私もこの人とはかつて、ストⅡシリーズにおいて、何度世話になったか分からない。彼のコマンド必殺技の理論には、何度うならされたことだろう。

私は早速受話器を手に取り、YOU・Aさんのいる千葉の某ゲームセンターに連絡を取った。

同日 夜半過ぎ

YOU・Aさんに来てもらったので、早速質問の内容をぶつけてみることにした。

師、曰く。

コマンド必殺技を確実に身につけたいのなら、まずは、失敗したときの原因を、自分なりに考えてみることだと言う。

ただ、自分一人で考えても分からないだろうと思うので、初心者にありがちな、主な失敗の原因というものを挙げてもらうことにした。

▲コマンド必殺技失敗の原因
①必要十分条件を満たしていない。
②受付時間内にレバー入力、ボタン入力がなされていない。
③レバー入力完成前にボタンが押されてしまっている。
④不必要なレバー入力がされている。

YOU・Aさんによれば、コマンド必殺技が出ない原因は、レバーやボタンに異常があるなどの理由がない限り、この原因以外は考えられないという。



YOU・A
●ゲーメス誌上において、ストⅡのリバーサル講座、対戦リュウケンフローチャートなど、数々の功績を残す。
彼の打ち立てた理論は、そのプレイによって実証される。ストⅡでは、起き上がりリバーサル率70%以上を誇るなどがその証である。
現在は、千葉県にあるゲームセンターチェーン「チャリオット」において、店長を務める。回路系統にもくわしく、ブレイクスパイラルボタンの開発など、独学でやってしまうスゴイ人。
今回は助っ人として、わざわざ編集部にまで出向いてもらったのだ。

阪本くんも、この原因のなかの、どれかに必ず当てはまるに違いない。まずは原因として、何がいけなかったのか考えてみることだ。

①必要十分条件を満たしていない。

これは、根本的なことである。レバーがコマンド通り入っていないということ。

例えば、昇龍拳のコマンド。

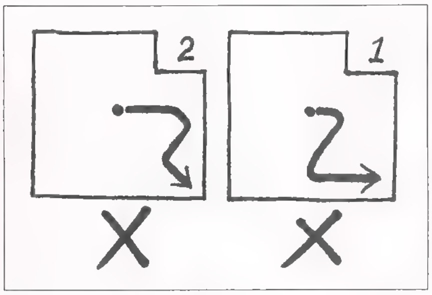
このコマンドは、右、下、右下というコマンドだが、あせって急いで入力した場合、次のようなコマンドミスに陥りやすい。

1.急ぐあまり、右に入力されていない。

2.急ぐあまり、下に入力されていない。

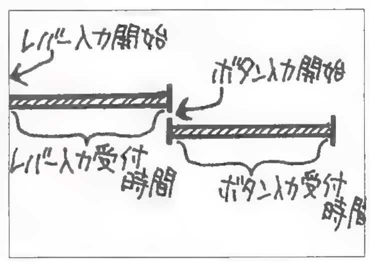
これは、図にしてみると分かってもらえると思う。

本人はキチンと入力しているつもりが、急いで小刻みに入力してしまい出ないというワケだ。



②受付時間内にレバー入力、ボタン入力がなされていない。

これは、コマンド必殺技には、それぞれ入力受付時間というものが設定されていて、その受付時間内にレバー入力、ボタン入力を完成させなければならないということ。



図を見てもらおう。

図のように、コマンドの初めのひとつを入力した瞬間から、レバーの入力受付時間が発生、その間にレバー入力を完成させなくてはならない。

次に、レバー入力が完成すると、ボタンの入力受付時間が発生し、ボタン入力待ち状態となる。

このボタン入力受付時間内に、所定のボタンが入力されていれば、必殺技が出る、という仕組みだ。

遅すぎると必殺技は出ない。

③レバー入力完成前にボタンが押されてしまっている。

これも受付時間が関係する。ボタンの入力受付が発生するよりも前にボタンを押しても、必殺技は出ないのだ。

④不必要なレバー入力がされている。

これは、ジャンプしてしまうといったミスのことである。

※ムムッ、ページがないのでこの続きは次回以降にしよう。

東京ガリバー通信

第30号

イイかんじー、ヤなかんじー、東京ガリバーはイイかんじー！いやー夏っスねー若い娘さんの生足がまぶしいっス！若さってすばらしいナーっと。

夏のガリバーはまたまた熱い！夏のシャキシャキメダルゲームキャンペーン。ガンガンつっこんでドカドカ落とせ！最初は怖いけど慣れるとだんだん快感に変わっていくのだフフフ…

ガリバー杯争奪バーチャファイター2大会でガリバー四天王と握手！

今一番キャッチーな格闘ゲームといえば、やっぱりバーチャファイターシリーズだよね～のバーチャファイター2の大会が、ここ東京ガリバーでも5月26日から毎週1キャラずつのトーナメント制で行われたんだよーん。知っていた君はガリバー通だねぇ～でっかいねぇ～。











カゲ！ジャッキー！ウルフ！パイ！ガリバー四天王見参！

この大会は毎週金曜日の8時から16歳以上～と大人向けな所は残念だったが、ハイレベルを求めている人にはうってつけの大会だったんだ！

決勝戦に進める戦士は各キャラわずか2人。全14キャラの優勝者28人を集めて決勝戦をし、真の東京ガリバー杯バーチャファイター2チャンピオンが決定され、決勝戦にはビックリするようなスペシャル豪華な賞品がもらえちゃうし！顔写真付きでガリバー店内に張り出されるしーという特典付きだというから有名人の仲間入りだネエ。探しだしてサインでもねだっちゃえ！好評だったら次もあるらしいぞ。うーん楽しみじゃ～今回参加できなかった君も、イイとこまでいった君も腕を磨いておこう！この大会にも参加したスタッフクルーものまね四天王改め、ガリバー四天王が発作的に君の台に乱入もあり得るというからドキドキだ。いつでも挑戦は受けてたつというからとっつかまえ腕をかりて技試しをしてみよう！

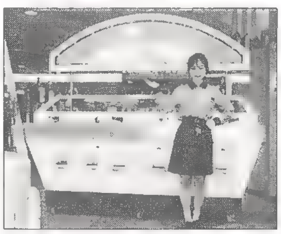
若さでつっこめ！夏のメダルゲームキャンペーン

毎度お馴染みのメダルゲームキャンペーンでござーい、といっても今までのメダルキャンペーンとはひと味違うのじゃ。今回は特に初心者用に調節してあるメダル落としゲームがあるというところだ。その名もシューレビュー！初心者だけでなく上級者も楽しんでくれてもオッケーだがスタッフを泣かさない程度にしておこう。それが大人の心得だ。



初心者におすすめのシューレビュー。

シューレビューで肩ならしをしたあとは中級向けのペニーホールでガンガン熱くなれ！



ペニーホールは中級の君にピッタシ！

メダル落としのポイントとして1つ伝授しよう！初心者はメダルをもったいながり1枚ずつ投下する人が多いけど、ケチらないでドドーンと突っ込んでしまえ～投資額が多ければ多いほど、返ってくるメダル数もアップする。ジャンジャンバリバリ参りましょう！

メダルゲームでカワイコチャンのハートをキャッチーでゲットハイ！

メダルゲームで最近ギャル人気が高いのが競馬ゲーム。前回のゴールデンウィークキャンペーンでディズニーキャラが走ったロイヤルアスコットだが、今回の夏休み期間中にも馬じゃないモノが走るのでは!?という噂がガリバーでまことしやかに流れている。が、それは真実だったのだぁ～！ジャジャーン！



ヒントはこれ！ロイヤルアスコット。

またまた期間中は二回変わるということなのでワクワク楽しみにしていてくれ。一説によると某人気アニメのキャラクターが走るとかなんとか…うーむ気になるナー。競馬をやったことのない人でも好きなキャラに賭ければいいんだから簡単だし、勝ったときの喜びもひとしおだしーって感じ。もう言うことないっス、最高っすーガリバーさんー

ほかにもカップルにお薦めのマッドサイエンシストなどおもしろメダルゲームがどっかんどっかん用意してある。毎週水曜日はレディースデイでカワイコチャンへのサービスもバッチリ！レディスオンリーのメダル交換機まで用意されてるとあれば女の子は行くっきゃないネ！女子高生フリークの君もこっそりガリバーを覗きに行ってみよう。ナンパの合言葉は「ゲーメストの東京ガリバー読んでる?」で女子高生をゲットしよう。



カップル人気No.1！



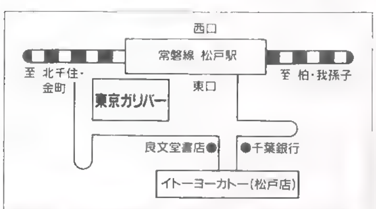
女性専用メダル交換機、太っ腹～！

得々情報バッチこーい！

さてさて最後まで読んでくれた君だけにとっておきの情報を教えちゃおう！キャンペーン中にスタッフクルーを見つけて、「ゲーメスト見ました」と言ってみよう！とってもうれしい何かが起こるはずだ。うーんみんな愛してるぜ～！



おんなのこクルーがおまちしてまーす！



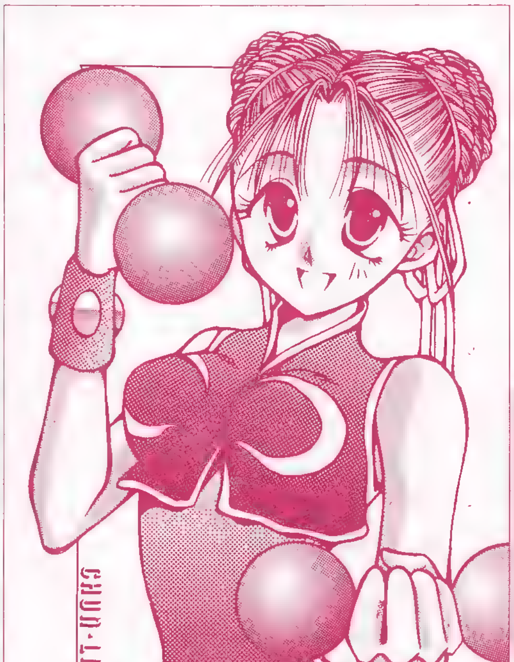
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

夏休みのビッグイベントとして、あの㋘屋宅配便が復活するぞ!! 今回は全国縦断ツアーという大暴挙にて、みんなの町に推参するぞ!! 期待してねー。
（助けてアルフレド！ぷちけん）



⬆（大阪府　竹井床さん①）
★心機一転でお肌も衣装もツヤッツヤ♥性格もまん丸くなっちゃって（一部）。

今月のいっぱつ

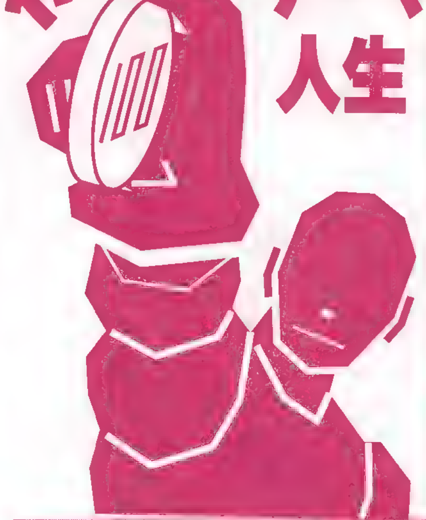
ドリーミン愛の劇場 ベビーシッター珍・念

☆赤ん坊が泣いていた。ベビーシッター珍・念があやそうとするが泣き声はさらに公害レベルへと発展する。
「だまらんかっ！くらえ呪縛符！」
赤子は泣きやんだ、というより筋肉の動きが完全に封じられたのだ。生きてます。
珍・念の次なる犯行は自らの食欲を満たすことであった。彼は寿司屋に電話した。

「むう、鳳寿司か？ネギトロ4兆前。…何、代金は払えるか？そうだな、拙僧がお主の霊的干渉を見てやろう。むっ！お主のアマエビ不敬による行いが運命を低下させるマイナスしそ巻エネルギーを発しておるようだ、近いうちに不幸が訪れるだろうが今なら間に合う。すがって安心、求めて珍・念フハハハハ…もしもし？切ったか」

心優しい珍・念は確定した「近いうちの不幸」に胸を痛めるのであった。彼はロシアの友人に電話を入れた。
「まったく最近の客は変なのが多いネ」
鳳寿司店主岩鉄岩夫が愚痴をこぼしたそのとき、
「アクセルスピーン♥」
回転する男が壁をブチ抜いて入ってきた。男は回ることを止めず、冷蔵庫の扉も同様の手段で開けた。泡吹く岩夫を尻目に真ハゲの僧が後に続く。
「あるではないかぁ！マグロが！ラスプーチン殿頼むぞ」
ラスプーチンは光を帯びて上着を脱ぎ、ダッシュで冷凍マグロをひっ掴むと花園にゴールインした。
ワァオoh!oh!oh!
ウォッハッハッハッアーンアーン、アーンアーン…。
「ヒイイ！あの人一体何を!?」
「人肌の温もりで解凍しているのだ。知っておけオヤジ、愛はマグロを溶かすとな。終わったか、私の出番だ。烈光拳!!」
ピーチ色に光る拳をマグロにたたき込みフレークにする珍・念。
「つぶされなさ〜い♥つぶされなさ〜い♥」
大きな手でさらにマグロを握り潰すラスプ。はいマグロのたたきのできあがり。珍・念、ラスプ、親父の試食会が開かれた。
「むう、それにしてもオヤジ、その格好はいかんな！よろしい、今日のお礼にお前のファッションを改善してやろう」
珍・念は自作のジーパンを着させた。デニム地に地蔵や河童、歌舞伎などがプリントされている。
「珍・念ブランド江戸ウィンでマルゲ屋も私の物だな！」
（東京都　福田雄一郎君Ⓐ）
★血と涙に彩られた控えめなメルヘンが、読む者のハートをミキシングします。
テレカ当たり。

がぶりよりゲーマー人生



肉体派ゲーマー集団が行く

☆肉体軍団DBK、それはパワーキャラ愛好家の集まり。ボスの下に部下4人のこの軍団は『肉体野郎』と呼ばれるキャラを好んで使う。

『肉体』とはとりあえずパワーキャラならOKだが、頑丈でがっちりとした体格であればなお良い。

例を挙げるなら、ザンギエフ（ストII）、ビクトル（ヴァンパイア）、王虎（サムスピ）、ガルディン（パワードギア）、ウルフ（バーチャファイター）、メス（キャディラックス）、ファイター（D&D）などである。シューティングゲームやスポーツゲームであってもパワー型は『肉体』と呼ばれる。

そしてドワーフ（D&D）は『プロティンウォー』と呼ばれ、この名を呼ぶときには『プロティン』で止め、「ウォー」と叫ぶのが一般的である。

また、ほかにこの軍団では連続技は必ず『肉体3段』とか『肉体4段』とか呼ばれるし、体力のことをカラダとかガタイとかと呼ぶ。

この軍団と対戦するときには気をつけたほうがいい。例えばストIIXの場合、ボスがザンギで対戦して負けた場合、次に部下A、次に部下Bと、勝つまでしつこく挑み続けるからである。

今年の夏にはフィットネスクラブに通い、さらなる進化を遂げようとしている肉体軍団DBK。さあ、今日からあなたもパワーキャラを使うべし。

（富山県　沢武宏尚君Ⓒ）

★うおおっーなんつー暑苦しい集団やー考えるだけでウチもう目眩がして何がなにやらイヤンバカンて感じ。



⬆（青森県　ほーすけ君②）
★ホヤホヤな感じのレイレイさん。
ところで今回のイラスト群はオリジナルテイスト全開な感じ（?）でまとめてみまし、たー。

この前リッジ2をひさしぶりにやったら、ブレーキがこわれてて車が止まらなかった。
なんかサスペンス映画の主人公な気だった。

（石川県　東茂君Ⓑ）

ハートウォーミン新コーナー 見さらせ漢（おとこ）気

このクソ暑い最中、唐突として発足したこのコーナーだが、ここでは21世紀を担う硬派ヤングを育成するために、ゲーム人生における君たちの漢気を語ってもらおうという、熱く激しいロマンチックコーナーなのである。

男として生まれたからには、やはりダイナミックかつアグレッシヴに生きてみたいもの。そこでこのコーナーでは、君ならではのポリシー、生きざまを声高らかに語ってもらいたい。

例を挙げるとだな…、

『ボンバーを使うぐらいなら死んだほうがマシだ』
（編集部　立衆多君）

『ゲーメストで一番最初に読むのは「ゲーム虎の穴」だ』
（埼玉県　トロッコ松山君）

『サンダル履きで、コース1万5000円からの高級ロシア料理店に入った』
（千葉県　ミョッキー松井君）

…最後のは全然当コーナーの趣旨と関係ないような気もするが、とりあえずここでは「これがオレのやり方だ！」なる、君なりの熱い生きざまを語ってもらいたい（当然、ゲーム関係ね）。

もちろん女の子も「野郎顔負けの灼熱人生を送っている」という人がいたら、ドンドンハガキを送り付けてくれ！

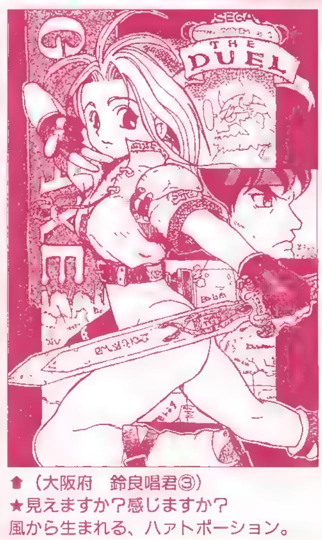
ゲーセンは万人の娯楽場 女の子も楽しめる場所であってほしいよね

☆私は最近ゲーセンに行けません。理由は男の子（高校生）にヤジられたからです。

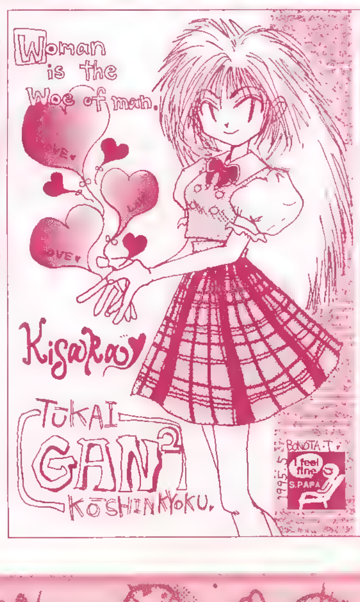
私の周りには大きなゲーセンがなく、ゲームはレンタルビデオ店に数台おいてあるだけなので、その日も私はそこに行きました。

もう既に台は男子高校生の人たちでうまっていて、私は台が空くのを待ってました。そのうち、ヴァンパイアハンターの対戦台が空いたので、プレイを始めることにしました。

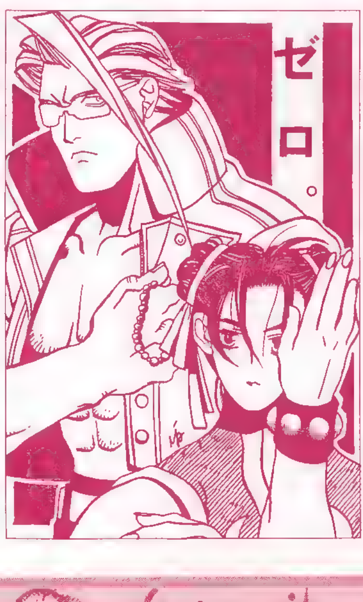
プレイしていると、高校生の一人が、私の横で次の順番を待っていました。私は、別に私が負けて早く帰らなきゃいけないわけではないしと思い、普通どおりにゲームをプ



⬆（大阪府　鈴良唱君③）
★見えますか？感じますか？
風から生まれる、ハァトポーション。



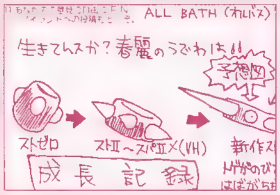
➡（鹿児島県　鶴屋ぼのたさん④）
★いつの時代も、女は男の災いなのねー。



➡（埼玉県　N. J. Rさん⑤）
★これから始まる、千の戦いと千の出会い。すべてはここから、走りだす。

は？ヅカ系？つっこみ三昧

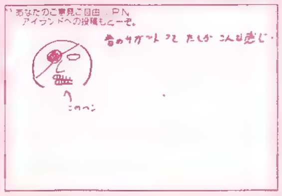
〃みんなストリートファイターをストリートファイターⅠと言う。変なの。
（大阪府　セメント人Ⓔ）
⬆大人の世界の約束事なのよ。
☞ばくばくアニマルの野獣どもはイキがいいっス。
（埼玉県　長瀬浩一君Ⓕ）
⬆まさに生への貪欲なまでの執着を感じる。
☞アンケートで、職業⑥予備校生と書くことに慣れていく自分が悲しいです。
（新潟県　皆川正和君Ⓖ）
⬆今が辛抱のときだ。精進してくれい。

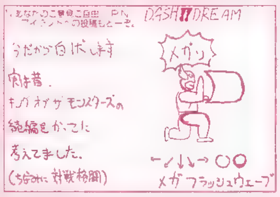


⬆バイオ兵器か。⑦

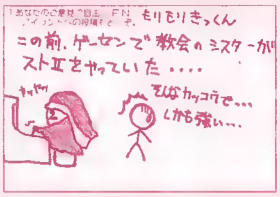


⬆チゴクだ⑧

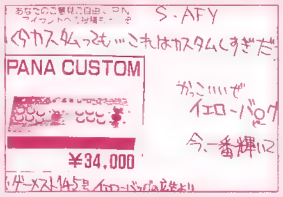

⬆なんか肉付きがよくなってるよね。⑨



⬆マジで出してくれないかな。⑩



⬆神に代わっておしおきですか。⑪



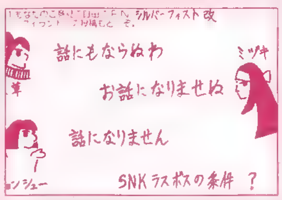
⬆うおお超カスタム。でも左利きの人は便利。⑫



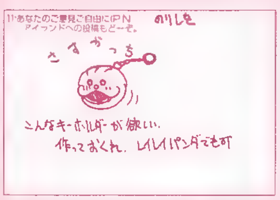
⬆余裕あるじゃん。⑬



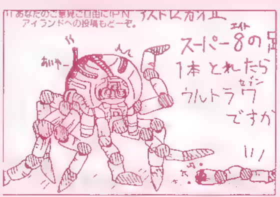
⬆ぬけ作（死）ぽいよね。⑭



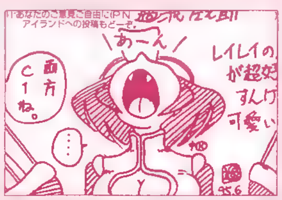
⬆アウトオブクエスチョンらしい。⑮



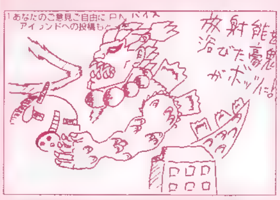
⬆私もレイレイパンダ欲しいぜ。⑯



⬆２本は頭の中に収納しているらしい。⑰



⬆投げられたときとかねー。⑱



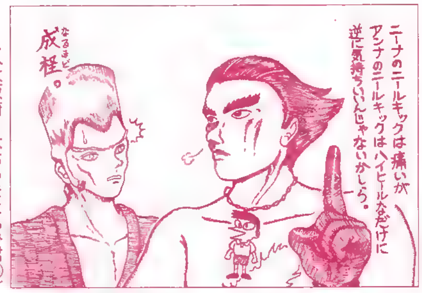
⬆我は拳をパギャァァァス！⑲



⬆ハイパージャマーもなんのそのだ。⑳



⬆歴史は巡る。㉑



➡（大阪府　はちうまともみ君⑥）
★納得してんじゃないっつー。

レイしてました。
　そこに、横で順番待ちをしていた高校生の友人がやってきたのです。
　ＣＰＵ戦も、あとはパイロンを倒すだけだったので、もーすこしと思いつつプレイしていました。すると、わざとかどうかは知りませんけど、その順番待ちの人が「へたくそだ」とか「さっきからあの３段しか使っていない」とか「しょせん地方レベルだ」「誰も対戦しない」とか、私に聞こえるように言っているのです（あと笑い声も）。
　私は泣きたくなりましたが、泣いたところでしょうがないと思い、パイロンを倒して店を出ました。でも、店を出るときにも「おー倒せたなー」とか「でもあんなモンだろ」とか言っているのです。
　確かに私はチェーンコンボもガードキャンセルも、たいしてうまくはないけれど、そんなこと言われる筋合はないと思います。ましてや女一人に男２人で。
　対戦もしていないのに、へたくそだとか、自分のプレイは全国レベルだとか。ふざけんなっ！って言いたいです。ゲームを楽しむのは男も女も上手も下手も関係ないと思います。みんなが楽しみに来ている中、なぜこんな思いをしなければいけないのでしょうか。自分のことしか考えず、自分の一言が相手を傷つけるということが分からないのでしょうか。
　狭い地区の中で、また会うかもしれないと思うと、ゲームをプレイしにいく気も失せて、せっかくのニューゲームを楽しみにしていた気持ちも薄れてしまいました。
　家の中ならともかく、公共の場のゲーセンでは、ゲームのことだけではなく、周りのことも考えて遊んでもらいたいものです。
（宮城県　とくめい子さんⒹ）
★ゲームが下手だろーがうまかろーが、他人のプレイにケチつけるなんてもってのほか。一般常識で考えればわかりそーなものだよ。自分がプレイしているとき、後ろから「ヌルい」とか言われてもいい気はせんでしょーが。
　公共の場では、自分の発言に注意をしておかないとね。

アイランド大賞

「あっ！こんなものもあったんだね」なコーナー。４月15日号分です。文章部門は千葉県の命運剣黎明君が１位。２位は広島県の異能、菅原敬隊長殿。イラスト部門１番は、お京都府のキー君。みなさんやらしーですね。２位は埼玉県の巫代凪遠君。何て読むのでしょうか。
（麦ご飯を食ってる男　日吉）

燃えよ青春!!



7月15日号P101…「ドルアーがこの塔を…」「この塔」とは?そして「ドルアー」とは?金田ピー少年は何を見たのか?
※次号は作者取材のため休講です。
（千葉県　板倉陽一郎君Ⓗ）

愛乱怒に新企画を所望ス

☆夏じゃのう。大学4年生の方は就職活動も一段落かのう。ゲーム業界も今や花形。年々志願者増加で狭き門に殺到しておるわ又左衛門。

そこでだ、ライターと言えばゲーム会社の次に業界通（と思う）。ほとんどのゲームに触れ、会社との接触も深い。その半ばプロの目から、この業界志望者のため、将来性や経営・技術力など現実面も考慮して（自分の偏見が入っていてもかまわない）、会社のカラーも含め、一つだけ真剣に語り尽くすというコーナーはどうであろう陣左衛門。毎月一人ずつ。今人気のあるゲームを出している所だからというだけでは騎馬隊には勝てぬぞ。

または会社の人ともタイマン対談でもよいな。死ぬほど濃い内容のやつ。ライターという立場上、当たり障りなく書くしかないというウップンをこのコーナーでだけぶちまけるのだ。

「そんなこと書くとほかの会社や人々から『公正な目をもっているのかシャー!』と疑われたり、反論が山とくる」などと恐れるでない。将来のクリエイターの道しるべとなれい!

死ねい!!これほどやりがいのある企画、ほかにないではないか!カワイイ読者の案山子となれ。後は闇に落ちる快感のみ…。

名だたるメストだ、こんな硬派な企画が一つぐらいあってよいではないか!ペラペラな内容で終わらせるな。アーケード分野トップの全国誌ゲーメストはここが違うんだという、一世一代の底力見せてみんかー!

ゲーム業界に関心ある大多数の若人は、そんなライターの会社紹介の熱文を、大名を品定めする日吉丸の心境で読みあさることであろう…茶を一杯…ぬるいわ!!

「親方様!敵勢一万、川を背に布陣しました!」

「そうか…天下狙う会社ばかりじゃなくていいけど最初からうつけでも困るのう十兵衛…いざ出陣!」

（静岡県　檄文のわりにノートちぎって書く木星人君Ⓘ）

★ヒィーーこれは危険ですう。確かにライター連中は色々心に秘めてることとあれど、商業誌で記事を書いているという立場上、発言には数多くの制約を受けねばならないのだ。創刊当時は危ない業界ウラ話なんかが載ってたりしたけど。己の発言に責任をもたねばならないのがライターだけど、それゆえ中途半端な個人的会社批判はまかりならんのだね。

しかし、読者の皆は発言自由だーゲームやメーカーに言いたいことがあったら、どんどんゲーメストに意見を寄せて結構!…でも時々はライターの意見も記事中にヒソカに反映されてたりするのがミソ。



⬆（愛知県　呂洞濱さん㉒）★れ、っ。

特別アチョースペシャル「首領蜂中作戦」

東亜プランなき後、鬱憤がたまり続けていた全国のシューター諸氏の清涼剤となるべく、ついに登場したドムパチ!アイランドにもやみくもに熱い、シューターたちの叫びがしこたま集まったぜーそこで突発小特集だー!（さすがにイラストはきてないが…）

首領蜂、稼ぎがすごく楽しいっス。まだやり始めたばかりでまだまだ伸びると思いますが、今1面で110万までいきました。あと10万ぐらいは伸びると思う。

とりあえず一周クリア時点で1千万は超えるようになった（C-TYPE）。2周目は打ち返しが激しくて稼ぎが難しいので1周目が勝負になるのかな。

1コイン2周目ENDもやってみたいが2-4、5とラスボスの蜂がツラすぎる（2-2ボスも）。全国ではもう2周クリアしている人もいるようなので、やっぱりそういう人たちはスゴいっスね。

（兵庫県　HBS-A．H君Ⓙ）

★1周目はそこそこ遊ばせてくれるが、2周目は爆熱だ!私は燃える男のA-TYPEを使っておる。コンボ少ねぇが気にしねぇぜーでも早くラス面超えたいでーす。

うぉりゃー!新作が17年に一度しか入らないことで有名な近所のゲイセンにも、奇跡的に「首領蜂」が入ったぜ!なんてこったぁぁぁ!

名前がいいぜ「首領蜂」!タイトルひとつにこんなに衝撃を受けたのは「迷宮寺院ダババ」以来だ!（(測)…私は燃えよゴンタ以来だ…）どうでもいいぜそんなこと!

とにかく気づいたときには100円玉を大投入!はじけるお菓子「ドンパッチ」を食いながら超プレイ!

うおりゃー!すげーぜレーザーボンバー!熱くて死ぬぜヒットコンボ!あっと言う間に1面クリア!てめぇらクンフーが足りねえぜぇ!

おっと強いぜ3面ボス!あっと言う間に全滅さぁ!でもシューティング下手者な俺様が、初プレイで3面までいくたぁ、粋な難易度だぜ!

連射が遅いポテチン野郎も、ボタン押しっぱなしレーザーで大安心!初心者から達人まで、こいつぁ久々に超燃え(バーニング)なシューティングだぁぁ!

それにしてもこいつはまさしく「V・V」＋「バッグン」!本当にヤツは帰ってきやがったんだ…グスン。

（大分県　ターザン（必殺からくり人）鈴木君Ⓚ）

★燃ゆに燃ゆる手ごたえーこのゲームはモノホンだぜー「おおっ、今死んでなかったか!?」と、自らも疑惑を抱いてしまう当たり判定がたまらんのう。

ところで首領蜂のストーリーって異星人の名をかりた襲撃のはずなのに、自機のうち一機がヘリコプターなのはなぜなんでしょう?正体ばれやすくなると思うのだが。

（山口県　金田信広君Ⓛ）

★…彼らにも割り切れないモノがあったんだろうか。



⬆（大阪府　鹿嵐かなめさん㉓）
★白と黒のコントラストが、りりしさを感じさせるのう。

こちらこだわり派



隠しコマンドに対する個人的な考察

☆5月下旬。仕事を終えた私は、新宿の某ゲーセンへと赴いた。対戦のレベルはそれほど高くないと言われているが、自分には丁度いい。

入店して、最新の格闘ゲームを見ると、ずいぶんギャラリーがたかっている。最新とは言っても、設置から半月以上たつのに多すぎやしないか?

画面を見ると、使えないはずのボスキャラで対戦していた。既に必殺技も使いこなしているようだ。負けると、キャラ選択画面で、目まぐるしくカーソルを動かしている。これがコマンドか?何と次は、見たこともないキャラを出してきた。全くの隠しキャラと思われる。

私は、その場を立ち去ることにした。呆れ果ててしまったのである。彼らの「快挙」に対し、驚き感心する気など毛頭なかった。

その後、別のゲーセンでも見かけた。随分と得体の知れないネットワークが広がっているらしい。

以前、アイランドで「情報も戦力のうち」と主張する人がいた。ならば、マニアと我々の間には「情報収集における人脈」という、本来のゲームの技術とかけ離れた戦力の差、すなわち階級差別が存在するということか。

先ほどのゲーセンで、利用者ノートが1ページぶん破られていたときのことを思い出した。そこには某ゲームの超必殺技のコマンドが書かれていたらしく、次のページには「この店は良心的な店だから公開できませんよ」などと書かれていた。

マニア同士の秘密を自分たちだけで独占し、外部に漏らさないことが、ここの「良心」なのか。もう何もかもがバカバカしい。その日は対戦もやらずに、家に直行した。

翌日、地元のゲーセンで対戦相手を待っていると、例のキャラ選択のガチャガチャが始まった。昨日見た隠しキャラである。もうここまで広がっているのか。まるで悪質な伝染病だ。マニア同士のグループの中でやるのならともかく、何も知らない一般人相手にひけらかそうというのか。

手製バットの草野球に、何十万もする金属バットやスパイクを使って勝負を挑み、道具の差だけで勝とうなやり方だ。

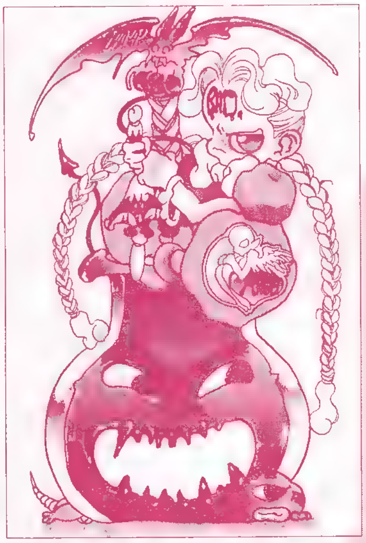
いささかマナー違反とは思ったが、その場は無言で席を立つことにした。特殊なネットワークも業界人の知り合いも持たない私なりの、ささやかな抵抗のつもりである。

（東京都　久保田旦君Ⓜ）

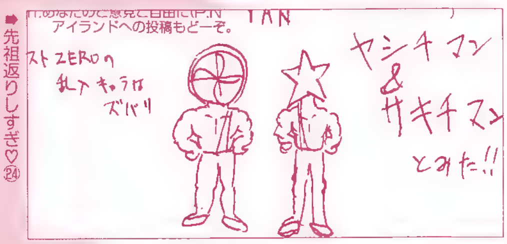
★「隠しコマンド否定はコマンドを探しきれない者のひがみだ」との声も聞きますけど、最近のは常識では見つからないレベルのものが多いうえに、知っているのと知っていないのとじゃ天地の開きがありますし。

本当に一般人はもうついていけませんなぁ。

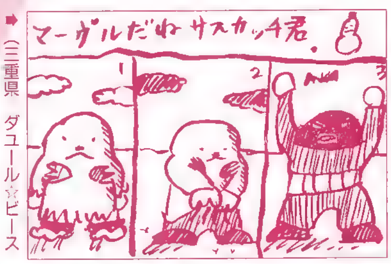
「コマンドとかキャラとか隠しとったら、いくらロケテストやっても意味なんて薄れてしまうんと違いますか?」。



➡（千葉県　まりお・ル・マルタ君㉕）
★天使はほほえみを夜に忘れてきたらしいよ。



➡先祖返りしすぎ♡㉔



➡（三重県　ダユール☆ビースト君㉖）
★ワオ!

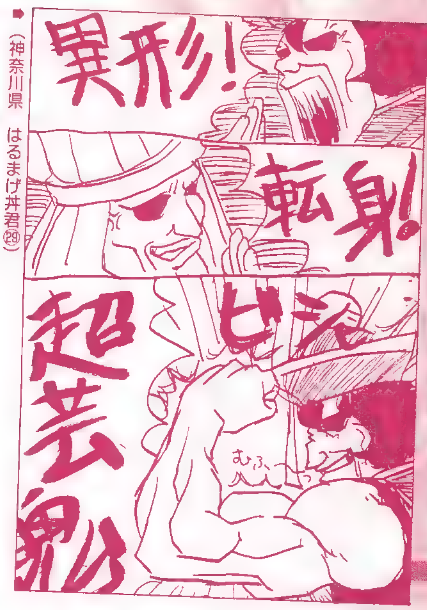


➡（神奈川県　最上のりさん㉘）
★湿っぽい季節もやっと終わり。雨具を取っ払って街に出よう。



➡（静岡県　超下手（泣）さん㉗）
★閃く、彼女は薔薇のソウルスター。

団結超芸魂



⬆（神奈川県　はるまげ丼君㉙）

魁！K・O・F in 冥王島

☆順調にトーナメントを勝ち進むSNK格闘ヒーローチーム。彼らはこれでもかと木が生い茂る、湿度100％のジャングルを進んでいた。

「ここが次の格闘場⁉次は何のチームなんだ紅丸？」

「ちょっとまて京…。このトーナメント表でいくと…『人間以外格闘キャラチーム』だとおー⁉」

「人間以外⁉するとモリガン様やスパイラルの姐御がいるかもしれないのだなっ！」

京の趣味らしかった。

「フム、甘いな京。人間以外キャラで格闘クィーンと言えば…ルーミちゃんしかおらんじゃろうがー！るーみーちゅわーん、フンゴォォー！」

「大門…」

京と紅丸は白くなっている。

3人が不毛な話題に花を咲かせている間に、先頭を歩いていたラルフは茂みの中に人影を見つけた。

「あいつは…」

「ハーッハッハッ！ようやく現れたかSNK格闘ヒーローチーム！」

そこには全身銀色のマネキンが立っていた。

「私がチームリーダーのデュラルだ！待ちかねたぞ貴様ら。早速我々の先鋒を出そう」

そう言った直後、地響きと共に木の折れる音が耳をつんざき、周囲が急に暗くなった。上を見上げた彼らの見たものは…。

「何ですかぁ！」

キムが叫んだ。上空には、見上げるばかりの赤いVAが立っていた。言わずと知れたブロディアであった。

「ちょっとまてーこんなのありかー！」

リョウがそう叫んだ直後に、直径5mの足が頭上にのしかかった。ぶちゃっ（SE）。

「リョウ！」

リョウは等身大ポスターになった。さらに腕から一筋の光が放たれ、ヒーローチームの半数は吹き飛んだ。

「冗談じゃねえ！」

逃げる京たち。さらに暴れまわるVA。

「ちょっと待てぇ！『人間以外』だろ。VAとはいえ操縦しているのは人間じゃねぇか！」

「心配するな。このVAは無人だ。つまり暴走しているのだ」

「だぁーっ、余計悪い！」

とにかく四方に散る彼ら。

「おい、これじゃいきなり反則だぞ。せめて人間大の奴をださんか！」

そう叫ぶ京と紅丸の前に、これまた2人の男が立ちはだかった。デミトリとサイクロップスである。

「フッ、吸血鬼とはいえ、所詮平均性能タイプ。この紅丸様のトリッキーな動きについてこれるか？雷迅拳！」

と、思ったら、あっさり無敵ダッシュでスカされて、

「ぐるぐるバットスピン！」

12ヒットである。しかも追い打ち。

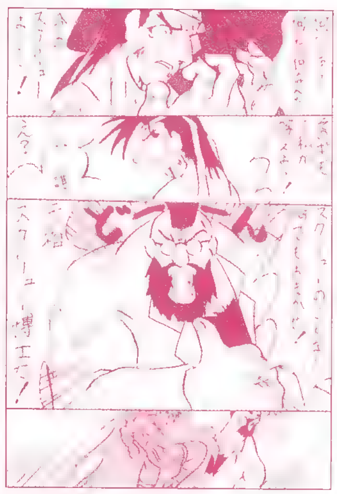
「馬鹿め、回転起き上がりもできん人間が私を倒そうなどと、一兆光年早いわ！とどめだ、玄米ライス！」



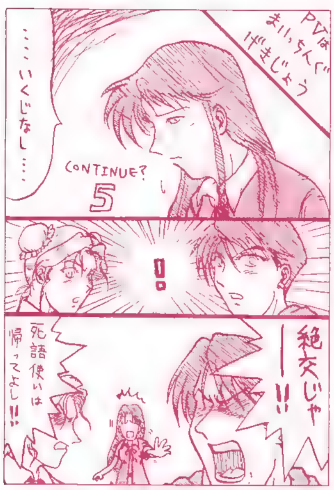
⬆（新潟県　GATO君㉜）
★地球に厳しい奴め。



⬆（東京都　たかはしなこさん㉛）
★すこぶる気になるぜゑ！



⬆（千葉県　MON君㉚）
★チョーッ！



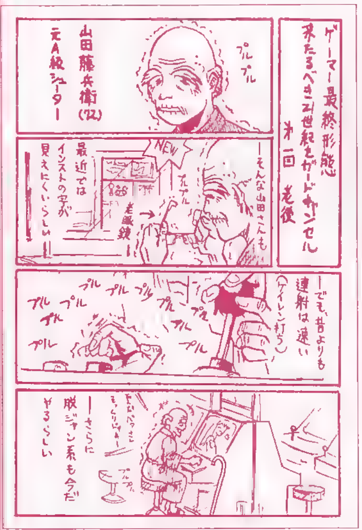
⬆（長野県　バタンブラウン君㉟）
★…そんな君が好き。



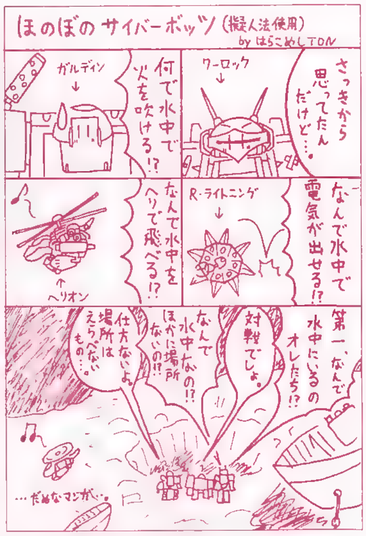
⬆（北海道　豪血寺アナゴン君㉞）
★ゼロの新キャラはみんな髪形が個性的。



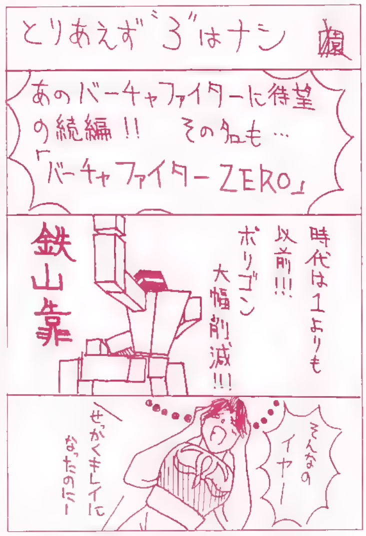
⬆（石川県　味付けちゃぶ台君㉝）
★ふおおおっ！イージーライダーの魂よ。



↑(千葉県 漂流君㊳)
★人生=ゲーマーでありたいのう。



↑(東京都 小向英紀君㊲)
★ロボットだからいいんですよ(開発者談)。



↑(広島県 白猿丸君㊱)
★システムだけ退行してどーする。

紅丸は燃え尽きた。一方の京は、メガオプテックブラストで削り殺されていた。
二人とは別の方向へと逃げた大門。彼の相手は…。
「何い!?」
何と、まごうことなきルーミちゃんであった。
「おおう、何とラッキー!」この期に及んでポリゴン熊とでも戦わされては最低であった。行くぞ!ルーミーちゅわぁ~ん。わしの華麗な寝技でパラダイス銀河ぁ!」
「あちゃ、おちゃ、げんまいちゃ!」
大門は銀河まで吹っ飛んだ。少しもラッキーではなかった。

サウスタウン、極限流道場。
「師範ーッ!大変ダスーッ」
「こらっ、テムジン!邪魔するでない!初めて香織さんまでいったのに」
モニターを睨みつつタクマが怒鳴った。
「SNK格闘チーム苦戦、至急助っ人求むとのことダス」
「助っ人か…仕方あるまい」
そう言うと、タクマは電話機に手をかけた。
一方、冥王島。
「うぎゃあぁ!(エコー)」

テリーの体を電撃が貫き、消し炭となって地面に転がった。
「ううっ…小鉄を見るまでは死ねん…」
そう言うなり、テリーの視界は真っ白になった。
彼が最後に見た者は、スゲ笠を被った白装束の男のほほ笑みであった。
彼らの運命や、いかに!?
続く

(住所・氏名を知らせてねⓃ)
★いきなり大ピンチのヒーローチーム。果たして、まともに生きて完結できるのか!?



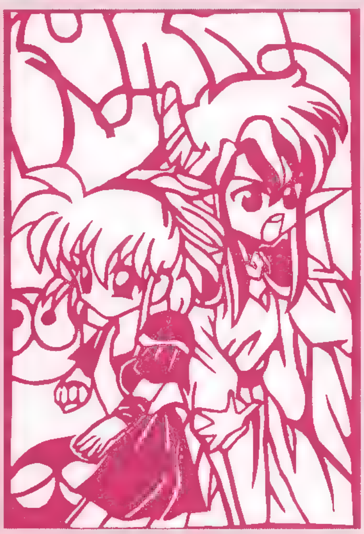
➡(大阪府 ノートゥンク君㊴)★できれば陰謀だと思いたかった…。



➡(京都府 村田真吾君㊵) ★いいいやあああああああああああっ!

切り絵大会!

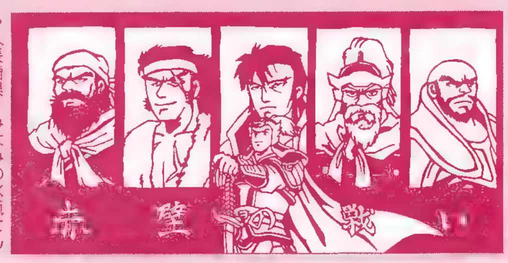
なぜか今、切り絵が熱い!時代が切り絵を必要としているのか?いいけど。



➡(東京都 亜美野・菱さん㊸) ★ぷよのキャラは切り絵向き?ハテ。



↑(兵庫県 蚕中彼方ちゃん㊷) ★切り絵なのに自分の絵になっている所がヒソカに凄い。



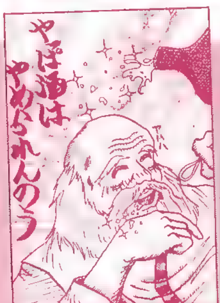
➡(長崎県 みなみの水瓶さん㊶) ★なぜ今天地Ⅱなのか?なにはともあれおつかれさま。















今回は買いますコーナーに送られてきた葉書があまりパッとしなかったのでイラスト小特集にしちゃいました。気合の入った買います葉書を大々募集中です。

▼買います

●超人学園ゴウカイザーに関するもの（ポスターや切り抜きなど）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒078 北海道旭川市豊岡7条5丁目1−9 小杉健）

●カプコンファックス通信のVOL1（ブロックナンバー1 BOX1、2、3・ブロックナンバー2、3、4全部）をコピーでいいので譲ってください。譲ってくれたかたには、なんらかのお礼をいたします。まずはW葉書で連絡ください。③（〒811−25 福岡県粕屋郡久山町大字久原1996 入江徹哉）

▼売ります

●NEO・GEO CD本体＋KOF'94＋ジョイスティックを2万8千円前後で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒919−03 福井県福井市上莇生田町5−43 岩田将幸）

●ゲーメスト増刊号、ザ・ベストゲーム、ストII、ストIIダッシュ、スーパーストII、オールカプコン1991、最新格闘ゲーム、最新格闘ゲーム2、VF2・ACT1をセットで3千円で売ります。ただしポスターはスーパーストIIのみ有り。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒316 茨城県日立市東成沢町3−11−16 ハイツ白河B106号 坂元伸介）

●MAGIC THE GATHERINGのスターターデッキ2箱（新品同様、傷、汚れなし）、MAGIC THE GATHERINGポケットプレイヤーズガイドブック、MAGIC THE GATHERING拡張キットフォーレンエンパイア パック（未開封）を売ります。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。①（〒720 広島県福山市御幸町上岩成504−1 吉本ビル御幸411号 小沢高志）

●ジャガー本体＋別売りコントローラー＋専用アダプター＋ビデオケーブル＋エイリアンVSプレデター＋DOOM＋雷電を3万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒657 兵庫県神戸市灘区六甲台町7−7−205 長澤佑亮）

●NEO・GEO本体＋侍魂＋真侍魂＋FC版アテナのテープ＋電々の電を1万円で売ります。まずはW葉書で連絡ください。③（〒263 千葉県千葉市稲毛区小中台町567−1−605 森鉄郎）

●NEO・GEO CD＋龍虎の拳＋龍虎2＋侍魂＋真侍魂＋KOF94＋クイズKOF＋餓狼3を5万円前後で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒320 栃木県宇都宮市富士見が丘2−14−10 柳田正敏）

▼交換・その他

●こちらのセガサターン＋別売コントローラー＋デイトナUSAをあなたのNEO・GEO CD＋餓狼3かプレイステーション＋闘神伝＋リッジレーサーと交換してください。まずはW葉書で連絡を。②（〒046 北海道余市郡余市町黒川町2−5 北村繁典）

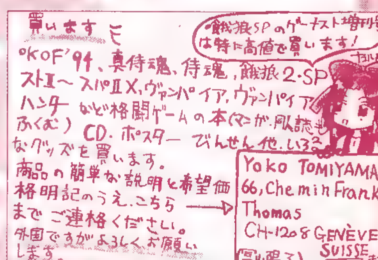
●こちらの3DOリアル＋SFIIエックス＋Dの食卓＋スターブレード＋卒業をあなたのNEO・GEOかセガ・サターンかプレイステーションと交換してください。③（〒399−64 長野県塩尻市宗賀545・5桔梗寮 早川隆行）

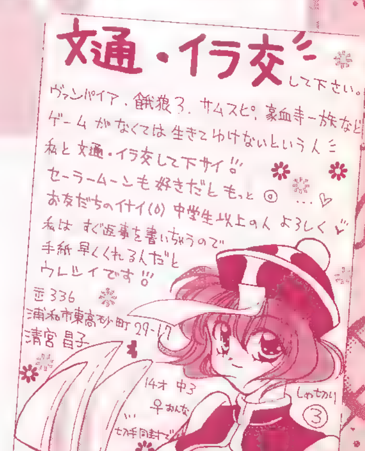
ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③





ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係

新たなレースシーンを求めて…

Rave Racer

待ちに待ったナムコの3DCGドライブゲームが登場！その名は「Rave Racer」。リッジレーサーでは1コースのみの設定だったが、このレイブレーサーは4コースに！通信対戦も可能なレースゲームだ！

担当：するする





ズザザシャーッ！この横のビジュアル！カッコイイよね！

リッジレーサーがさらに進化！

3DCGのドライブゲームとして完成度の高かった「リッジレーサー」のシリーズがついに進化をした！

「リッジレーサー」では、1コースのみの設定で、その中で、ショートコース、ロングコースを使い分け、さらにマシンの性能を使い分けて、初級、中級、上級、T.T.というクラス分けをしていた。

「2」になって通信ができるようになり、細かいところでは、少しマシン性能がよくなったりしながら進化した。

マニアックな走りを要求する「リッジレーサー」は、ドライブゲーマーだけでなく、走り屋系の人たちにも人気が高かった。

そんなプレイヤーたちがこのシリーズに望むことと言えばそう、新しいコースだ！

それを実現してくれたのがこの「レイブレーサー」だ。

新たな世界へ…。



これが3人称の視点で3位のものだ。

コースと遊び方が選べる

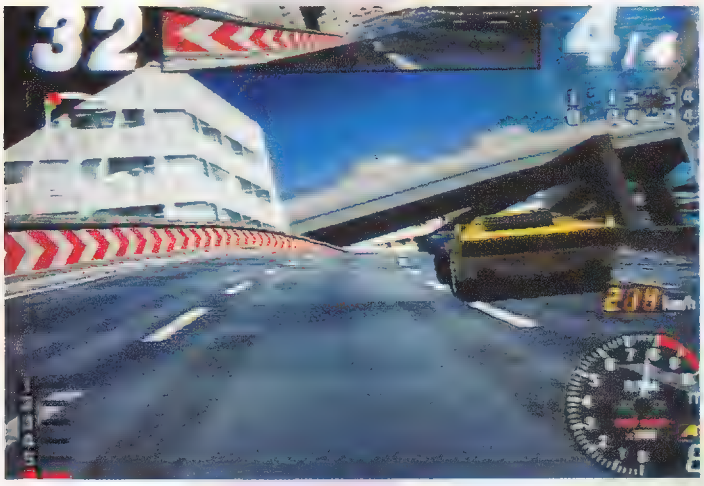
以前ならショートコースかロングコースかを選んだが、このゲームになって、その2つのコースを残した形で、さらに市街地、山岳地帯を走るコースを設定し、全部で4つとなった。

コースはこの4つが基本となるが、1人プレイ時と通信プレイ時でコース選択方法が変わってくる。

コースセレクトに合わせ、マシンの難易度も選べる。

1人プレイ（レース）では一律230㎞／h、T.T.になるとそれが255㎞／hへ。

通信になると、最も難しいMOUNTAIN EXPERTが存在し、ここのみ255㎞／hで走ることになる。



そしてこれが1人称の視点。4位を走行だ。

ゲームシステムについて

基本的に「リッジレーサー」と同じ。

コインを投入し、まず1人プレイか通信プレイかを選択。

次にATかMTかを選択。

1人プレイ時はこのあと難度を選択し、ゲームがスタートする。

通信プレイ時は、エントリーを受け付けし、対戦相手がいれば通信で戦うコースを選択。

相手がいなければ、1人プレイとなり、1人プレイでのコース選択となる。

ゲームがスタートすれば、あとは普通のドライブゲームと同様に、制限タイム内でチェックポイントを通過していきながらゴールを目指す。

タイムを残しつつ進んでいければゴールできる。タイムがなくなればそこでゲームオーバーとなる。

さてこのゲームの操作系だが、これはまったく「リッジレーサー」と同じ。

デラックスタイプであれば、あの大きなハンドルと、本物と同じようにクラッチありの6速ミッション、スタンダードでは、アクセル、ブレーキに、前後でアップダウンするシフトレバーで操作する。

今回新しいものとして、スタンダードタイプのハンドルに反力が付くものが登場する。

これにより、より臨場感のあるプレイが楽しめるだろう。

また視点は今までの1人称のドライバーズアイに加えて、マシンを後方から見ながら走れる3人称の視点ができた。

プレイ中にサウンドが聴けるという点も今回も同じ。

サウンドの選び方も同じで、シフトセレクト時のシフトの位置とブレーキのオンオフで12曲から選ぶことができる。

通信時は、最初に通信レースを選択したプレイヤーに曲の選択権がある。

では各コースを見ていこう。



コースセレクト。視点切り替えボタンでT.T.にすることができる。

初級 RIDGE RACER SHORT

1Pレース、1P.T.T.、通信の初級コースとなるのがこのコース。

見てわかる通り「リッジレーサー」のショートコース。コースの名前もそのままだ。

1Pレース、通信プレイでは230km/h、1P.T.T.では255km/hが最高速度となる。





さあスタート!このコースのスタートは少し変わったようだ。

このコースを走り初めて感じることは、とても走りやすいということ。

これは「リッジレーサー」でやり込んだためだが、いきなりプレイして、知っているコースがあるというのは、このゲームに慣れる上でとてもうれしい配慮といえる。

走り慣れているコースなので、ちょっと横に目をやる余裕もできると思う。するとどうだろう。少し風景が変わっているではないか!

街がもっと街らしく発展し、海岸はさらにリゾートっぽく、そして工事中だったところは緑地へ。さらに進むと、こんな丘あったっけと思い、大都会化した街に戻って来るといった調子だ。

こういった変化があるというのは初めてではないだろうか。走るのがとても楽しくなりそうだ。

まずはパワーアップしているマシンに慣れる上でも、走り慣れているコースでちょっとテストドライブするのもいいかもね。

上級 RIDGE RACER LONG





海から山へ。そしてあれ?レストランなかったっけ右に!

このコースは、1Pレース、1P.T.T.のみで存在する。

1Pレースでの最高速度は230km/h、1P.T.T.では255km/hとなる。

初級と同様で「リッジレーサー」からの発展ぶりを体験できるコースだ。

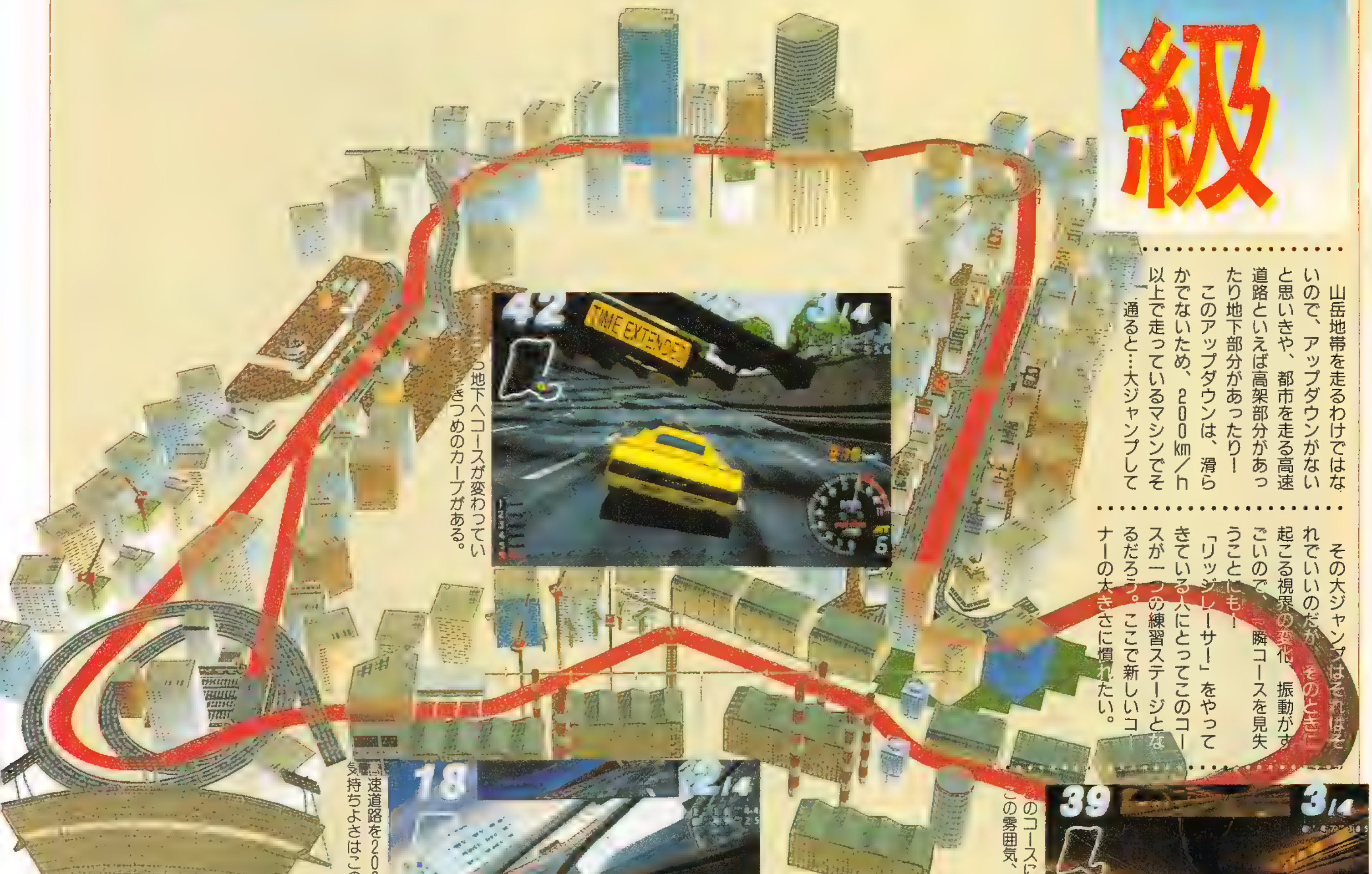
その風景の変わりようにビックリして事故らないように。

CITY 中級

中級のコースは新しく作られたものだ。
コースは、市街地の中を走る高速道路が舞台となる。
このコースが使われるのは、1P(レース)、1P T.T.通信の中級となる。
1P(レース)と通信プレイでは230km/h、1P T.T.では250km/hが最高速度となる。
コースレイアウトを見ると4つの角をもつコースとなっている。そのうちの1つは、大きくはみ出し、大きなカーブを形作っている。
高速道路がコースとなっているため、道幅についてはまず問題がないが、サーキットではない部分、そう、エスケープゾーンが作られていないため、壁の怖さを感じるものとなっている。



段差があるところ─3回もジャンプする。視界ガーッ!



山岳地帯を走るわけではないので、アップダウンがないと思いきや、都市を走る高速道路といえば高架部分があったり地下部分があったり!
このアップダウンは、滑らかでないため、200km/h以上で走っているマシンでそこ通ると…大ジャンプして

その大ジャンプはそれはそれでいいのだが、そのときに起こる視界の変化、振動がすごいので、一瞬コースを見失うことにも!
「リッジレーサー」をやってきている人にとってこのコースが一つの練習ステージとなるだろう。ここで新しいコーナーの大きさに慣れたい。

…つ地下へコースが変わってい
きつめのカーブがある。



…速道路を200km/h以上で走る
気持ちよさはこのゲームならでは!



…のコースにもトンネルはある。
この雰囲気、リッジに似てる。

視点は2タイプ存在

視点は1人称のものと3人称のもの、2つがあることは説明したが、いったいどんな感じになるのか少し述べよう。
1人称の視点は、いわゆるドライバーズアイで「リッジレーサー」でもうおなじみの視点だ。
「リッジレーサー」をやっていた人にはこれが一番オススメと言える。やりやすいしね。
3人称の視点は、自分のマシンを少し後ろから見たもので、1人称の視点に比べると高いところから見ている関係で、より遠くを見ることができる。
この視点の利点は、遠くが見えることと、マシンの状態がわかりやすいこと。
これは、次に何があるのか、何をすればいいのかという対応がしやすいことと、マシンがどれぐらい横を向いているか、壁との距離はどのくらいあるのかがわかりやすいこと。
どちらも利点のあるものなので、合ったほうを選ぼう。



街の中だけでなく、工場のそばも通る。都会らしい風景だ。

MOUNTAIN 最上級



「レイブレーサー」の中で一番テクニックを要するコースとして作られたのがここだ！

山岳地帯に作られたコースは、上り下りあり、トンネルありの変化のあるもの。

テクニカルな面として、谷を走り抜けるため、曲がりくねっていることと、先が岩などで見えなくなっていること。

さらにこのコースには、ガードレールがないコーナーが存在する。その外側はガケになっていて、当然オーバーランすれば落ちる。するとどうなるかというと、なんとその下にもコースがあり、本コースに戻れるようになっている。

この裏コースは本コースよりも外回りになるため、落ちた場合、よけいな時間を走ってしまうことになる。

タイトなコーナーが多いので、腕に自信がある人はお試しあれ！



こういったトンネルもあ[illegible]ういったところ、見逃せない[illegible]



このコースが設定されているのは、1P(レース)、1PT.T.、通信の上級、通信の最上級である。

1P（レース）と通信の上級は230km/[illegible]と通信の最上級の[illegible]km/hの[illegible]る。

られたこのコースでは、初級、中級コースのような、高層ビルのように無機質なものはほとんどない。

レース中でなければ、景色をゆっくりながめたいところだ。それもゆっくり走りながらね。

直線が少ないという点はマップを見て[illegible]ると思う。



高原を走っている感じもまたこのコースにはある。気持ちいい！

とにかく曲がった道が多いこのコース。真っすぐ走ることでさえ大変なゲームでカーブが多いというのは初心者にはかなり難しい。

こういうコースは、このゲームにかなり慣れてから走るようにしたい。



マシンのドアップ！今回もマシンのボディにはゲームのタイトルがいっぱいだ。

気合入れてやるぞ！

さてこのゲーム、7月下旬にはみんなの前に現れる。

ということは、そう、次号からは各コースをじっくりと見ながら走り方を研究していきたい。

「リッジレーサー」の流れをもつこの「レイブレーサー」。

いきなりコースを攻めていってもいいが、より多くの読者にドライブゲームを楽しんでもらいたいので、長期にわたって初歩的な攻略から始めていきたいと思う。

もちろんレベルの高い攻略もやるぞ！

さあて、リハビリを兼ねて「リッジレーサー」を少しやっておくかな。身体を戻すのも大仕事だ！

ポリゴン刑事、再び!!

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

セガのポリゴンガンシューティング、バーチャコップがスケールアップして再び帰って来た!!

担当：FRS-N.O

昨年、ゲーメストで発売前から開発リポートを連載していた、バーチャコップ。その第2弾が早くも今夏登場する。バーチャコップ連載最後のシメとして、開発者インタビューを行ったのだが、そのとき「続編について」という質問をしたことがある。実は誌面にはあまりくわしく載せてないのだが、そのときの話はあまりビジュアルがクッキリと、リアルに伝わってきた。こいつは「ははぁ…こりゃパート2をもうつくり始めてるな…」と思ったのも、つい昨日のことのようだ。

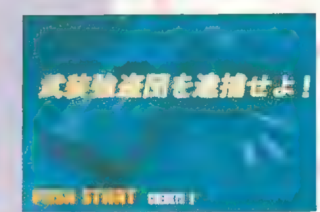
さて、今回紹介するバーチャコップ2、実はかなり完成に近づいている。もう細かい調整をしたら完成、ってくらいに見えるところまでできていたぞ。

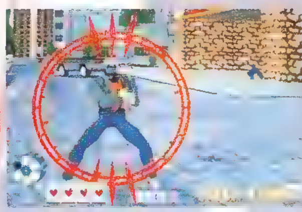
システムは前回と一緒。敵を索敵したらオート「ロックオンサイト」システムで敵に照準がロックされる。このとき、ロックした円周の矢印が縦一直線に近づき、完ペキに垂直になったときに敵は発砲する。つまり、ロックオンから矢印が垂直になるまでに敵を撃てば良い。システムは至ってシンプルだ。

前作では全3面あって、それぞれが初級、中級、上級に分かれていた。今回取材したバージョンでは、選べるステージは全2面、初級と上級が最初にセレクトできた。



今回はビギナーとエキスパートの2コースからセレクト。


ステージ1の指令は、武装強盗団を逮捕すること。


VC1からリメイクされた、ロックオンマーク。上下の印が…、


このようにピタリと垂直になると、


「ドン!!」


宝石店でギャングとのバトル。ガラスが割れまくりで気分ソーカイ。



ダメージを受けてしまうぞ。

バーチャシティを駆けぬけろ 今度はカーチェイスもある!!

前作では、港、工事現場、EVL本社ビル戦という構成だった。今回プレイさせていただいた初級では、いきなりバーチャシティ市内から始まる。各所に点在するギャングどもと一戦まじえつつ、戦いはカーチェイス、しかもハイウェーでの高速バトルと、いやが応でも盛り上がりを見せる!!

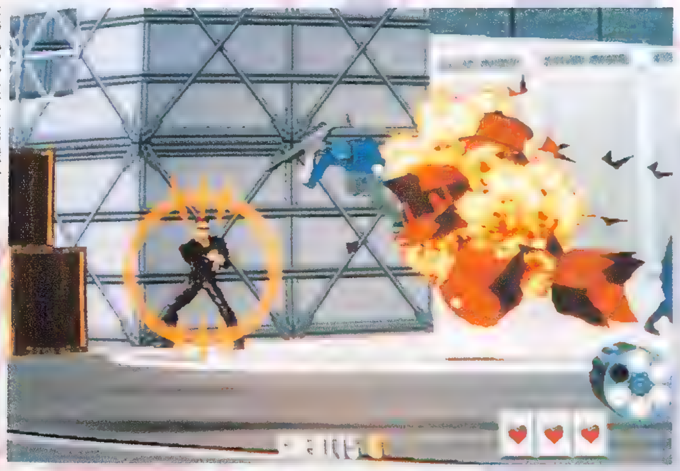
これがバーチャコップ2だ ストーリー紹介

1年前の夏、バーチャコップたちの活躍によって、バーチャシティを脅かしていた犯罪企業「EVL」社は壊滅した。EVL社を動かしていた4人の男たち、EVL社社長エルドン・ヴァイル、EVL社に雇われていた元傭兵部隊長キング、裏の荒事を任されていたギャング団のボス、コング。この3人は刑務所の中だ。国際テロリスト、ジョー・ファングは搭乗した武装ヘリの墜落後に爆死。死体すら残っていない。

巨大犯罪組織EVL社崩壊後、背後関係の捜査が始まった。闇に埋もれていたEVL社の醜悪な犯罪がつぎつぎに明るみに出て行く中、EVL社の闇の資金を浄化する役を請け負っていたと見られていた、バーチャシティバンクの副頭取が事故死した。

副頭取死亡後に発見された闇データベースには、EVL社崩壊後にも定期的に巨大な資金が流れ続けていた形跡と、事故の直前に残るすべてのカネがいずこかへ引き出されてしまったことがわずかに記録


こういう物カゲから敵はよく現れるぞ。


ドラムカンなど、誘爆でダメージを広範囲に広げることも可能。

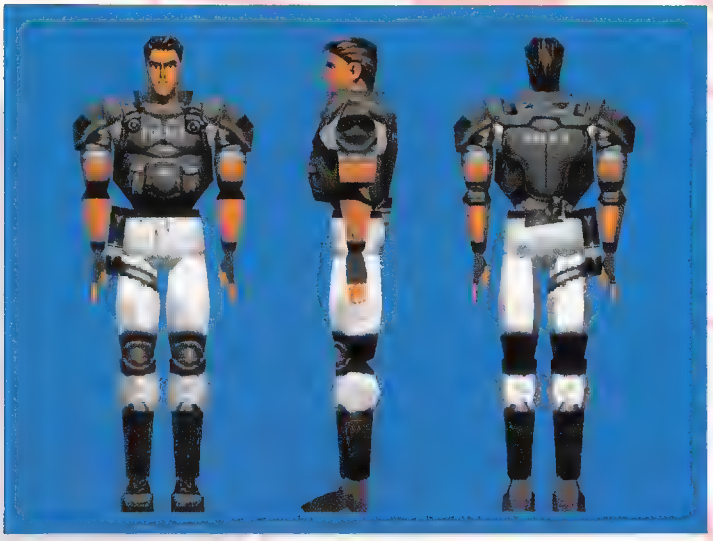


宝石店ジャックの現場に到着!!


敵は2階からも襲ってくる!!


さあ、発砲してくる敵はどの窓から…!?


ステージ1のハイライト、カーチェイス!!







されていた。闇の中に消えた資金の合計は、小国の国家予算にも匹敵している。

バーチャコップたちは、何か大がかりな計画が裏で進行しつつあることに気付いた。

バーチャシティに、新たな危機が迫っている。

バーチャコップに新たな仲間が登場!! その名はジャネット・マーシャル

続いて、バーチャコップたちのプロフィールに触れてみよう。

●マイク・ハーディ（レイジ）
生年月日：8月7日
星座：獅子座
血液型：O型
好きなもの：イヌ

●ジミー・クルース（スマーティ）
生年月日：2月13日
星座：水瓶座
血液型：B型



ハイウエーを降りてもバトルは続く!!

好きなもの：ドライブ

そして、バーチャコップ2から新たに加わったキャラ、ジャネット・マーシャル。初登場の彼女のショートプロフィールは…。

「犯罪事件の経緯から犯人の人格や行動パターンを分析するプロファイリング（犯罪心理分析）を得意とする、女性捜査官。VCPD着任後、その能力でつぎつぎと凶悪犯罪者たちを逮捕してきたが、1年半前に起きたある事件でパートナーを失い、その犯人を追って今年の春からVCPD特捜課の一員となる。一度思い込んだら他人のいうことをきかない頑固な面もあるが、事件解決の腕は折り紙付き」

なお、VC2は最高2人同時までプレイ可能で、一人余る計算になるが、どちらかを選んでプレイすることになりそうだ。



今年の夏は、野球ゲームが熱い！

ファイナルアーチ

セガAM1研の新作ゲームは、なんとポリゴン仕様の野球ゲームだ。

史上初、フルポリゴンの野球ゲーム！

セガAM1研が発表したST-V初のポリゴンスポーツゲーム、それが「ファイナルアーチ」だ。グラフィックのリアルさは言うに及ばず、12球団すべての選手が実名で登場するという本格派である。

かつて「メジャーリーグ」や「スーパーリーグ」といったトラックボール物で一世を風靡したセガ。本当に久々の野球ゲームだね。はてさてどんな内容かな？



野球ゲームはここまで進化した

それでは「ファイナルアーチ」の特徴を一挙に公開しよう。

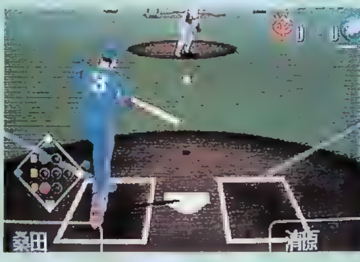
①選手の動作が多彩

たとえば三振したバッターの仕草や、バットスイングが内角と外角では異なる絵で描かれているなど、細かい部分にまでリアルさを追求している。各場面ごとに最低3パターン以上の動きを用意していて、似たような場面であっても選手は毎回違う動きをするのだ。

そのほかにもピッチャーの投球モーションやバッターボックスに入る打者の動きを見事に表現しているぞ！



12球団公認だから、名前もマークもそのまんま。



おおっ、日本シリーズの再現だぜ！

②秒間30コマの動き

バットスイングや投球動作は、なんと秒間30コマで描かれている。ポリゴンならではの立体感ある映像と組み合わせることで、これまでにないリアルな画面を実現している。これはスゴイぜ！



パ・リーグ随一の豪速球、打てるものなら打ってみろ！

③カメラワーク

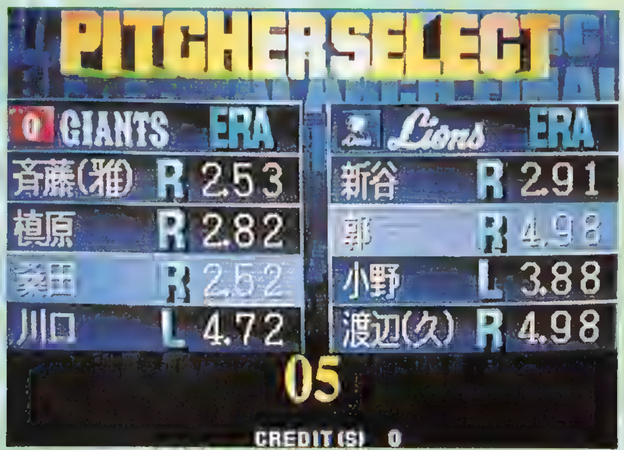
打撃の場面から守備の場面まで、カメラ（画面）を切り替えないでゲームが展開される。また、クロスプレイ、ファインプレイの際にはクロー



オーノーッ！ニホンノピッチャーハノーコンテスー



新外国人もちゃんと入っている。



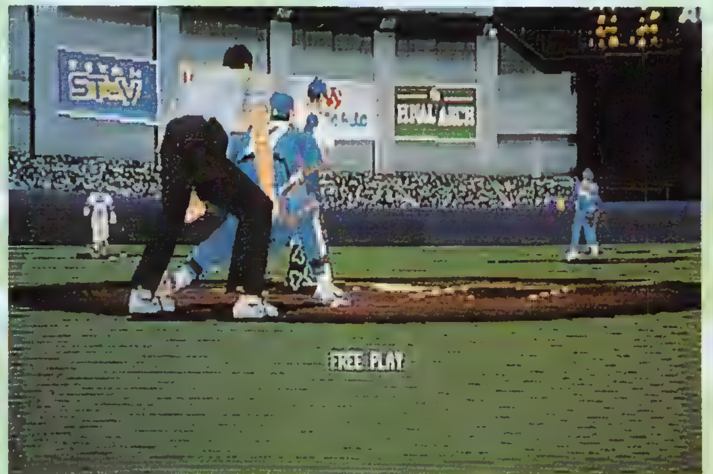
投手の利き腕はもちろん、防御率のデータも完璧。

ズアップで迫力あるシーンを演出してくれるのだ。
まるで実際の球場で観戦しているような、臨場感あふれる画面が次々と映し出されるという趣向だ。これは必見!

④細かい選手データ

登場するすべての選手には、ざっと20以上ものデータが与えられている。長打力や足の速さ、あるいは肩の力や守備力などといった類いのものは当然としても、その他のパラメーターはいったい何か気になるところ。これだけデータがあると選手の個性が強烈に出ることは間違いナシだね。


見逃し三振。本物そっくりだ(本当に)。



まるでネット裏から観戦しているみたいな画面だね。

⑤看板

去る6月4日に放送されたあの番組の看板もあるのだ。そう、あの番組ですよ！その看板以外はオリジナルで、「アックス・ザ・デュエル」の看板もあったりする。


バックスクリーン横に見える、あの大看板はもしかして…。


3塁へスライディング。砂煙が出るこのリアルさ！

HOW TO PLAY 操作説明など

コンパネは8方向レバーと3ボタン。ゲーム開始時にオープン戦、ペナントレース、プロ野球トーナメントのいずれかのモードを選べるようになっている。

モードを決めたら使用チーム、続いて先発ピッチャーを選ぶ。野手のスターティングメンバー、および打順は最初から設定されている（変更は不可能）。

野手の打率やホームラン、投手の防御率といったデータは、すべて昨年度のペナントレースで挙げた成績と同じ。また、球速や長打力、あるいは走力といったデータも、本物そっくりに設定されている

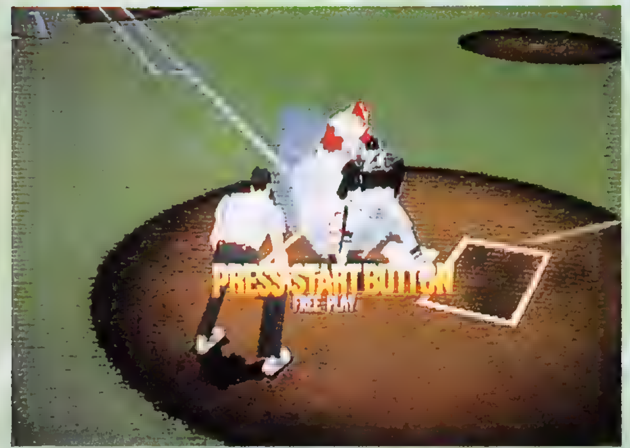
のだ。

見なけりゃ損。イカス演出いろいろ

たとえばピッチャーの投球モーション。ランナーなしのときはワインドアップ、ランナーが出ればセットポジションをちゃんと使い分けている。当然サイドスローやアンダースローの設定もしてあるぞ。



1塁送球アウト－ベンチに戻るランナーの影がシブイ。



ホームベース上でのクロスプレイ。こりゃすごい迫力だ！

打者は構えかたが実に凝っている。オープンスタンスがいたかと思えば、妙な格好をした外国人選手もいたりして、見ているだけでも楽しい。

またバットスイングも選手によっていろいろある。一本足打法やアッパースイング、そして今流行の振り子打法も見事に再現されている。

デッドボールを受けると相手ピッチャーをにらみ返したり、クロスプレイでアウトになったランナーが地面を叩いて悔しがるなど、随所に細かい演出が盛り込まれているのだ。

音声に関しても、打者がバッターボックスに入るたびにウグイス嬢がアナウンスしてくれるので臨場感バツグン。一打席目にはなんと背番号まで教えてくれる。もちろん審判のコールもあるぞ。



逆転されてガックリとうなだれるピッチャー。野手も茫然。



入った、ホームラーン！



ユニホームもカッコイイけど、帽子のマークもイカスよね。



選手の顔までちゃんと描かれている。

時速380kmオーバー!

INDY 500

北アメリカ大陸を中心にして行われる
インディレースが、ゲームになった!

AM R&D DEPT.#1

担当：ずるずる

インディレースとは

インディレースとは、北米大陸を中心に年間17戦が開催されているレースのこと。

　このレースはアメリカで非常に人気の高いものだが、日本ではあまりTV放送されないため身近なレースに感じないが、このレースにはすでに日本人レーサーが2人、ヒロ松下氏と、松田秀士氏が活躍している。

　このレースに出てくるレーサーは、新人のものもいるが以前F1で走っていた有名レーサーもいる。あのマンセル氏も去年まで走っていた。

　またレーサーだけでなく、エンジンに目を向けると、F1からは撤退しているホンダが、レースを戦っている。

　そんなドライブレースを今回、AM1研がセガ最新ボード「モデル2」で再現!

　F1よりも速いスピードの世界を体験できるのだ!





モデル2で再現!

3DCGボードである「モデル2」は、すでに「デイトナUSA」「バーチャファイター2」「セガラリー・チャンピオンシップ」などでおなじみなので特にこれでビックリすることはないが、やはりそのリアルさ、きれいな絵にはいつも驚かされるばかり。

　私自身、実際にインディレースを見たことがないので(TVでは見ているけど)、どこまで本物に近いかはわからない点もあるが、初めてこの絵を見て「インディだ!」と言ってくれる人は大勢いるはずだ。

　3DCGならでは、テスクチャーマッピングのパワーを感じるところだ。

IRONMAN IRON

プロフェッショナルに学べ
攻略の鉄人降臨

通信対戦可能!

本物のインディレースでは、数十台がレースに参加し、順位を競う。そのレースが題材になっているこのゲーム、当然そのゲーム展開も似たものとなってくる。

1人でプレイする場合は、



このコースは本物を再現している「インディ500」。リアル!たくさんのCPU車がライバルとなり、レースを展開し、トップを目指すものとなる。

2人以上では…。

大丈夫!この「インディ500」にもちゃ~んと通信機能が付いているので、2人以上で対戦する多人数プレイも可能である。

実在するコースの中で、最大33台がバトルする!みんながしっかり走れれば問題はないけど、一大クラッシュなぞ起きようものなら…。

それもまたレースの面白さ。その中で最後にトップでゴールを競うのだからね。

ちなみに、多人数プレイは最大8人まで。

1人でひたすらタイムアタックするもよし、仲間をいっぱい集めて多人数プレイでレースを楽しんでもよし、見知らぬ人と対戦するのもまたいいだろう。

どうせ対戦するなら勝ちたいよね。そう思うならやはり1人プレイでやり込んで、あらゆるアクシデントに対応できる力を付けないとダメだぞ。

AT、MTが選べる

このゲームの主役となるレースカーは、時速380㎞出るスーパーマシン。

そのスピードにもビックリしてしまうが、それがインディレースの世界なのだ。

さてそのマシン、コントロールする際、オートマチックか、マニュアルトランスミッションのどちらかを選ぶことができる。オートマは4速、マニュアルは6速ミッションを採用している。

オートマはその文字の通り、シフトチェンジをしなくてもスタートからゴール、クラッシュ時の立て直しのときもシフトレバーに触ることなくマシンをコントロールすることができる。

マニュアルは、その反対にスタートからゴール、途中のアクシデントなどで変化するスピードに合わせて、そのときに最大のパワーを生かせるシフトをチョイスしてチェンジしていかなければならない。

ドライブゲームに慣れている人なら、タコメーターを見ながら効率よくシフトチェンジができるが、走ることで忙しい人には、シフトチェンジを考えるヒマがないので、自信のない人は、オートマで慣れるようにしたい。



レースが始まるまでにいろいろ選択する。これはAT、MT選択。



レースのスタートはローリングスタート。思いきり加速してGO!

ワイドプロジェクター使用

画面の大きさについて触れてみると、このゲームのデラックスタイプでは、画面の縦横のサイズが、9対16というものになっている。

通常のモニターのサイズは3対4。これに比べるとやや横長になる。最近よく出ているワイド画面を使用している。

以前、このサイズで「バーチャレーシング」がデラックスタイプで採用しているが、このときはブラウン管方式のもの。今回のこの「インディ500」では、プロジェクターを使用している。

V.R.をプレイしているときにも感じたのだが、通常のサイズのモニターでプレイしているときよりもさらに横が見えるので、デラックスタイプで走るほうが走りやすい。

横への視野も広がるので、よけいな物が目に入らず、より臨場感が生まれるはずだ。



視点が4つ！

3DCGを使っている利点の一つに、プレイする人の好きな視点を選べることがある。

好きなところといっても、設定されている中から選べるものであるが、その選べる視点は、VR、デイトナUSAと同じく4つとなっている。

4つの視点は、デイトナUSAとタイプが近いもので、それぞれの視点の雰囲気は、下の写真のようになっている。

視点1は、まったく自分のマシンが見えないタイプで、非常に路面が近く見えるものだ。迫力のある画面である半面、遠くが見にくい点があるので、初心者は使わないほうがいいだろう。



いろいろな視点があるよーんとデモ画面で説明してくれる。

視点2は、コックピットにいるドライバーの視点。

視点3は、マシンのすぐ後方からのもの。

視点4は、少し後方から。コース、マシンの状況に有利な視点4がオススメだが、視点2も捨てがたいよね。



コースは3タイプ

このゲームで設定されているコースは全部で3つ。

1つは、このゲームのタイトルにもなっている本物のコース「インディアナポリスモーター スピードウェイ」である。

このコースで行われるレース、そう、5月の最終休日に行われる超有名なレース「インディ500」を忠実に再現しているものだ。

このコースは、4つの左コーナーと、それを結ぶ4本のストレートからできている長方形に近い形の楕円形のオーバルコースである。

残る2つは架空のコースとなっている。

1つは、山岳地帯に作られたもので、その地形からもわかるように、非常に厳しいアップダウンが存在するコースである。

残る1つは、架空の街を作り、その街中の一般道を閉鎖した市街地コース。

街中を走る点で挙げられる特徴は、コースとなる道路と建物の距離が近いので、他のコースよりもスピード感を味わうことができることだ。

非常に個性的なコースが3つ設定されていることがわかるが、この3つのコースは、難度別にも分けることができる。

一番やさしいコースはやはり本物を再現した「インディ500」のコース。4つしかコーナーがないしね。

次は、山岳地帯の「ハイランド レースウェイ」。そして一番難しいのは、市街地の「ベイサイドストリート」だ。



ブシャシャシャ！思いきりホイールスピン！煙がリアルに上がる！



あ、あれ？ぶつけられた！この映像はその影響で背面飛行状態！

プロフェッショナルに学べ
攻略の鉄人降臨
IRONMAN IRON

最新ドライブゲーム「インディ500」の東京大会が行われるゾ！参加希望者は東京中心のゲーセンで応募用紙をゲットしよう。大会参加以外にも見学枠も用意されているゾ。

INDY 500



GO！本物のインディ500の車載カメラからの映像に似てる？

インディ500が行われている世界的に有名なサーキット（実在）。4つの左コーナーと直線の組み合わせという長方形に近い楕円形のコースである。


一番速さを感じられるのはこのコースだ！

本物のコースが舞台。3DCGのボード「モデル2」で再現されるその風景は、本来は走れないコース上をなんと日本で、それもゲームの中で体験できるのだ。

実際に本物のコース上を走ったことがないので「似てるーっ！」と叫びながらプレイすることができないのが残念だが、TVなどで情報を得ている人ならその雰囲気はわかるはずだ。

ドライブゲーム、それもアメリカンテイストいっぱいのインディレースを体験したいのならこのコースを走るしかないでしょう。

単純だけどこれもレースだ。

Highland Raceway

山岳地帯に設定された架空のサーキットコース。激しいアップダウンが特徴。中盤にある急激に下る坂道は、まるでジェットコースターのようだ。

山岳地帯に作られたこのコースの特徴はやはりアップダウンにあるだろう。

めまぐるしく変わる風景からは、見ている者にとって見ごたえのあるものだが、プレイをしている者には、視点を定めるのに大変苦労するコース。あらゆるアクシデントに対応すべく、身体全部をセンサーにし、目から入ってくる情報を瞬時に判断して反応しなければならない。

「これがたまらないんだよね」という人もいるかも（自分もそうだったりして−）

コースの中盤に作られている急な下り坂がこのコースの売り！ジェットコースター気分が味わえるぞ！



山岳地帯に作られたコースには、当然ながらトンネルも存在する。


こんな近くに木が！架空のコースならでは。

Bay Side Street

架空の街の一般道を閉鎖した市街地のサーキットコース。立体交差があったり、ビルの横をスリ抜けたりするため、テクニックが必要なコースだ。

3コース中で一番テクニカルなコースがここ。

やはり市街地がコースになっているだけあって、壁の近さをとても感じる。非常に怖い体験だが、どこまで寄れるか、どこまで攻められるかがドライブゲームの面白いところでもある。

エスケープゾーンの少なさは、初心者、初、中級者にはつらいもの以外の何ものでもないが、これが上級プレイヤーにはたまらないんだよね。

非常にシビアなコントロールを要求される分、成功したときの気分は、やはり最高！ミスをしたときのリスクはその分大きいけどね。

さあ、本気でやるかのお！



こういった立体交差もある。ゴミゴミした感じも市街地コースの特徴。



市街地！って感じがよくわかる。高いビル！

プレゼントクイズ?!

★クイズに答えてテレカをもらおう!★

Q.1 J.マキシマムのハイパージョニースペシャルのMAXが単体で相手にHITした場合、何段攻撃になる?
①4段攻撃　②28段攻撃　③31段攻撃　④35段攻撃

Q.2 ジャンヌのMAXエンジェルアローは最高で何段攻撃になる?
①100段攻撃　②5段攻撃　③序二段攻撃　④21段攻撃

Q.3 J.カーンの蒙古忍還(しゃがみ前進)の時、ライフゲージの下の字幕表示は?
①ロコツにちかづく…　②さりげなくちかづく…　③さりげなくためる…　④きしゅうじゃあっ!!…

問題の答えを官製はがきに書いて応募してください。正解者の中から抽選で30名様に、
ADK特製『パーフェクト書き下ろしイラストテレフォンカード』をプレゼントいたします。
※発表は商品の発送を持って代えさせていただきますので御了承ください。

応募方法:官製はがきにクイズの答え・お名前・年齢・住所・何か一言を御記入の上下記まで御応募ください。
応募期間:7月21日〜8月10日　※8月10日消印有効
宛　　先:〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F ㈱エーディーケイ『プレゼントクイズ』係まで。



続々発行!

ADK特製WHパーフェクト攻略豆本
ワールドヒーローズパーフェクト スーパーテクニックコレクション

ワールドヒーローズパーフェクトの攻略本発行!
ゲームセンターに行けば全てがわかる特別豆本だ!
対戦を熱くする㊙情報満載!

プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!



エーディーケイNEO・GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	7月21日	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

ADKテレホンサービス　最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく

NEO·GEO CD
※NEO・GEOはSNKの登録商標です。

ADKネオジオCD店頭イベント実施!(お問い合わせは、ADK営業部まで)


CD版
7月21日発売
定価¥8,800(税別)
「CD専用オリジナルモード」で、
さらに興奮、さらに白熱。
WORLD HEROES PERFECT
©SNK/ADK1995

遊ぶなら悟空、勝つならDIO!

WORLD HEROES PERFECT

ワールドヒーローズパーフェクト

今回は、隠しキャラを使っての対戦攻略から連続技まで、対戦ネタが充実だ

担当：MOMO



会長、強いってなんですか？
ネオ・ディオ

このゲーム中最強（?）はまず間違いないであろうディオ。でも、だからこそ究極まで強くなってみよう。

担当：n択は嫌いハマー

ディオは、こう言っちゃあナンだが、強さを求めるという点においては出来の良いキャラだろう。ただ普通に使っていてもお手軽で強いが、もっと強くなろうと思えばさらにテクニカルで（自分は）おもしろくなってくる。とりあえずCPU相手でも暴れられる程度には（対戦で使うかどうかにかかわらず）練習してみる価値はあるだろう。

上下左右にガードを揺さぶれ

ディオの攻撃はジャンプ大キックとセイバー（↓↙←+パンチorキック）を主に使って、相手を固めることから始まる。ただ、WHPでは固めに対する反撃が難しいので（ガード・ガードの時でも、レバーを正しい方向に入れていないとくらってしまう）、この段階でも大抵の人には勝ててしまう。しかし、これらの攻撃は真の恐怖への布石に過ぎないのだ。

まず、ジャンプ大キックをガードさせるか、投げやセイバーでダウンを奪うなどして、まずは近付く。メテオスマッシュ（空中からぐるぐる）やスライディングも併用すれば、大抵の相手には接近できるだろう。



こうなったら、



下から攻めるか、



上から攻めるか。ABC同時押しの使い方次第で、与えるプレッシャーが全然違うぞ。

そうして近付いたらこっちのもの。

①ショートジャンプ大キック・レバー中立ち大キック（2段目）
②しゃがみ大パンチ（1段目）・小足払い・スライディング
③中・大セイバー
④しゃがみ大パンチ（2段目）

といった技で、ガードの硬直中にガードを崩していこう。順に、①しゃがみガード不可②立ちガード不可③めくり（正ガード不可）④ガードはじき、となっている。③について補足すると、セイバーの突進中は体同士が当たらずにすり抜けるので、攻撃判定のギリギリ後ろの部分をひっかけることができる（写真参照）。ちなみにこの後相手はひきずられて密着状態になるので、また小足キャンセル中セイバー…と繰り返すことも可能だ（相手が反撃しなければ）。そして一番肝心なことは、これらの攻撃はガードされても反撃されない（悪くて五分）という事実。一度防がれたぐらいでは、選択攻撃の嵐は止まらないのだ。固めが延々と続くことに加え、常に何分の1かの確率（そう、既に読みとか反応とかというレベルではない）で攻撃が当たる。それがディオの「攻めの基本」である。



こんな感じになる。攻撃発生までは長いので、反撃は一応可能。

攻撃の隙間を見極めろ

逆に攻められた場合、この時だけは適当にやっていても抜け出すことはできない。ディオにはローリングスマッシュという頼れる無敵必殺技があるが、ガードシステムが前述の通りなので、固められている最中にリバーサルで出そうとするのは危険である。



ひそかに便利。防御のための小技連打は、WHPでは重要。

そこでおススメなのが、しゃがみ小パンチ。ディオの持つしゃがみ技の中で一番出が早いので、へたな必殺技を狙うよりはレバーをガードに入れたままこれを連打していよう。2、3発入ったのを確認できたならば、キャンセル小セイバーで連続技だ。

対空は、きちんと出せるならローリングスマッシュ。小は終わるのが早すぎるので、対空に限って言うなら中か大を使おう。通常技はあまり信頼できないが、強いて挙げれば立ち大キック。ただディオの背が高いぶん反応しにくいので、保険に置いておく程度にしておこう。

ガード不能技の使い方

投げを使う状況の時は、できればキックのコマンド投げを狙おう。凍っている相手には連続技が入る。

究極奥義は技の出が遅いので、起き上がりに重ねるぐらいでないと簡単に避けられてしまう。起き上がりへの重ねは一見ハメだが、バックダッシュなどで回避・反撃されてしまうぞ。



きちんと地面に落ちてからでないと、空中で当たってしまって以上。

最後に、前回も述べたけど、ここでもう一度。

「ディオで乱入する時は、必ず相手の了解を得ること」



オレの実力わかってねーな!?
斉天大聖 孫悟空

ヒット&アウェイを得意として、不意を突いた奇襲が強力! でもくっついてもすごいんです!

担当：KAL

オールマイティだ! 何だってできるぞ

悟空は移動速度がすごく速いので、相手に近づくのに苦労しない。それに接近する方法は1つだけでなく、地上から空から様々な方法で近寄っていける。だから、遠間から急接近して一撃→すぐ遠間まで離れる、といったヒット&アウェイ戦法を難なくこなせるのだ。

また遠くから攻撃する技も多数もっているので、遠距離も苦としない。

とはいっても、飛び道具をもっているわけではなく、しかも接近戦用の小技がかなり強いので、近距離で闘えるのならそれにこしたことはない。

というわけで、悟空を使っての対戦心得は、『遠間では様々な（意表を突いた）方法で攻撃しながら接近し、1度近づいたら小技でチクチクと固めていく。都合が悪くなったら素直に離れる』に決定だ。いかに生き生きと画面中を動き回れるか、それで君の悟空ランクが変わってくるぞ。

接近する方法 ポイントはダッシュと三角跳び&筋斗雲

遠距離時にできることはいくつかあるが、直接攻撃する手段としては、飛閃棍（ひせんこん）を小or中で出すというものがある。ただしこれでは大したダメージは期待できないし、飛び道具などと相打ちになってしまうこともある。体力的にリードしているときなら、飛び道具をABC技の旋棍猿舞（せんこんえんぶ）で消すのも格好いいのだが、ここは心得にしたがって攻撃しながら接近する方法を考えよう。

そこでまず気をつけてほしいのが、相手キャラが飛び道具を頼りにしているタイプなのか、それとも好んで接近してくるタイプなのか。

離れたらとりあえず様子を見つつ飛び道具で牽制——というようなタイプには、ダッシュ大足払いが有効だ。これで飛び道具の下をくぐりつつ接近、攻撃が可能。ジャーマンミサイル（下）に対してはダッシュ大キックがいい。

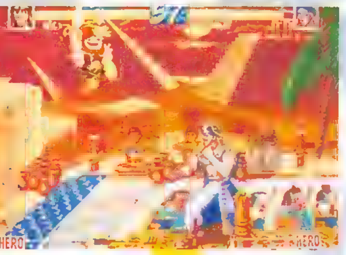

ダッシュ大足払いは飛び道具に対して超有効。

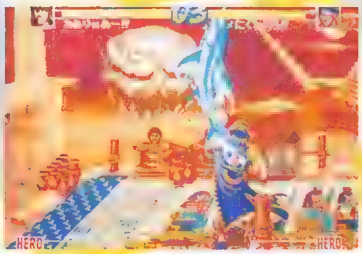
相手キャラが接近戦タイプで、足元を狙ってくるタイプなら、レバー入れ大キックやダッシュ大キックが有効。


ダッシュ大キックは超早いうえに足元をスカせる。

このどちらにも含まれず、なかなか近づけない相手（エリックやキッド、リョフなど）に対しては、空中から攻めていく。

その方法の1つ目が三角跳び。しかしただ単に三角跳びするのではなく、跳ね返るタイミングを変えつつ、ジャンプ大キックでいくか、途中で降岩砕（こうがんさい）を使って岩になるか、どちらでいくのかをうまくかえていくのがミソ。三角跳びではなく、単なるバックジャンプというフェイントもあり。

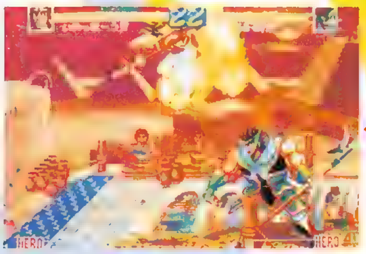

三角跳びから、普通に大キック（早めに出そう）でいくか……、


無敵技の降岩砕でいくか。最初の数回は降岩砕がおすすめ。

2つ目は筋斗雲の中or大で高い所までいったあと、飛閃棍or猴天翔（こうてんしょう）で降ってくるか、筋斗雲の上からさらにジャンプして、ジャンプ大キックor降岩砕で落ちてくる方法。

これらは基本の接近法で、ほかにもレバー入れ大パンチやダッシュ→すぐ降岩砕など様々な手段がある。特にレバー入れ大パンチ→キャンセル猴天翔（小or中）は強力なので、慣れてきたら㊂大パンチでの接近も狙ってみよう。


筋斗雲の上からさらにジャンプ攻撃にいくか、


筋斗雲の上から飛閃棍or猴天翔。

接近戦は相手に考えるヒマをあたえない

接近戦では、立ち小、中キックをタイミングよく出していき、相手を固めていこう。このときレバーは相手方向に入れておき、接近しながらの攻撃を意識しておく。立ち小、中キックは出が早いだけでなく、打撃防御もついている一級品。ときおり中キック→キャンセル猴天翔or飛閃棍なども混ぜていこう。


すご～くいやらしい立ち小キックによる固め。でも単調にならぬように。

しかしこれだけでは単調+技の威力が低いので、この固めの中に遠距離立ち大キック（レバーニュートラル、しゃがみガード不可能）をふんだんに混ぜていく。さらにしゃがみ歩きを利用して、ガードくずし技のしゃがみ中パンチ（立ち中キックもくずし技）を加えていけば完璧だ。

これらの技を、相手に考えるヒマをあたえることなく次から次へと繰り出していけばいいわけだ。


しゃがみガード不可の遠距離立ち大キック。接近戦でのポイント。

最後になったが、対空技は打撃防御つきのしゃがみ大パンチで決まり。これをキャンセルして猴天翔が連続技になるぞ（ジャンプからも）。

ジャンプ中、レバー下+中キックの踏みつけは、相手を端に追いつめているときに有効。降岩砕と組み合わせていこう。究極奥義はヒーローゲージ付きのときだけ使い、削りに利用するといいぞ。

ちょっと強力じゃな〜い(キッド調)

とっても痛い愛の伝道

今回は、な　く実用性の高いものを集めてみたぞ。と、その　に、ちょっと新情報だ。



なんと、ボーナス点が10倍に！

WHPおまけ情報

本題である連続技に入る前に、WHPの追加情報を紹介しよう。

知っている人も多いと思うが、WHPをミニキャラでプレイできる「ミニマムモード」なるものがあるのだ。

ミニマムモードのやり方は、キャラクター選択後、試合開始までに、⬇⬇AB（同時）⬇⬇CD（同時）ABC（同時）を入力する。試合前のVS画面でキャラが小さくなっていれば成功だ。

このミニマムモードはラスプーチンの「愛の拷問」を受けた状態でプレイしていくのだ。よって必殺技は出ないし、攻撃力も低く、普通ではまず勝ちめがない。こんな状況でプレイするのは、マゾっけのある人ぐらいだろう。

しかし、このモードでCPU戦をやると、10倍のタイムボーナスとライフボーナスを取れるので、スコア狙いの人はミニモードでやるかも。

カルト

それでは、今回の本題である連続技を紹介していこう。ここで紹介していく連続技は、なるべく強力なものを集めてみたが、これよりも強力なものがあるかもしれない（と思う）。そうゆうことなので、もっとすげえ連続技知ってるぜーと言う読者の方は、お手紙をくれ。プリーズ！


疾風の術でキャンセルして…


大パンチを…

●ジャンプ大キック→大パンチ→疾風の術→中足払い→疾風燕落とし（2段）

エクストラアタックを使った連続技。大パンチを疾風の術で強制的にキャンセルをかけて中足払いを出すのだが、素早く出さないと連続技にならない。また、中足払い→燕落としも素早くキャンセルしないと連続にならないぞ。


中足払い。ほかにも、こういった連続技があるかも…。

●ジャンプ大キック（2段）→小パンチ→大パンチ→ヒーローゲージMAX（以後、MAX）烈風斬（2段）

ジャンプ大キックは、ひきつける感じで当てると2段になる。これは、自分で練習してみよう。


この部分を当てると、2段になるのだ。

これ以後は普通の連続技と差はない。MAX状態でなければ、炎龍破でもいいだろう。

●ジャンプ大パンチ（2段）→大パンチ（2段）→大キック→強飛び足刀（5段）

これは、一部の大型キャラにしか入らない10段だ。普通のキャラには大パンチ→大キックがつながらないので、大パンチ→飛び足刀の8段にしておこう。



大キックが入らないキャラもいるぞ。



この大パンチから…


大キックを対空として使って…。


小飛び足刀。空中ヒットだ。

強力な連続技ではないが、空中にいる相手に大キックを当て、キャンセルして弱飛び足刀を出すと連続になるぞ。

ジャンヌ

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→中足払い→MAXオーラバード（2段）→レバ入れ大パンチ

一見すると簡単そうだが、中足払いにキャンセルをかけてオーラバードを出すのが非常に難しい。お手軽にいくならば、中足払い→フラッシュソードがいいぞ。

●ジャンプ大キック（2段）→大パンチ（2段）→MAX覇極道（5段）

特に、難しい点はなく、いつでも狙っていける連続技。単純だが、非常に強力な連続技でもある。

マッスルパワー

●ジャンプ大キック→大キック→スーパードロップキック

最もポピュラーな3段。マッスルパワーは連続技とは縁のないキャラなので、こんな程度のものでも十分だ。

ブロッケン

●ジャンプ小パンチ→ジャンプ中パンチ→大パンチ(2段)→弱スパークサンダー(2段)

一回のジャンプ中に、小パンチ→中パンチと出して連続にするのに、ちょっとコツが必要。後の大パンチ→弱スパークサンダーは簡単だが、スパークサンダーが一発しか入らない場合もあるぞ。

もう一つ連続技で、ダッシュ大パンチ（2段）→ダッシュ大パンチ（2段）→中足払い、という5段もある。ダッシュ大パンチ→ダッシュ大パンチが難しいが。


ジャンプ小パンチがヒットしたら…。


すぐに中パンチを出そう。空中2段だ。

●ジャンプ大キック→中キック→MAX強アクセルスピン

段数は非常に多いが、実は単純な連続技。要は、3段攻撃だ。最後のアクセルスピンは、出した瞬間に相手方向にレバーを入れるようにしないと連続にならないぞ。

リョウコ

●ジャンプ大キック→中パンチ→大キック→居合蹴り

それなりに強力な4段。中パンチから大キックのつなぎがちょっと難しいが、練習すればできるようになるぞ。

単純に段数を増やすなら、ジャンプ大キック→中パンチ→MAX強戊殺掌でいい。

●ジャンプ大キック→大パンチ→MAXシャークナックル→ジャンプ大キック→大パンチ→スパイラルキック(2段)

MAXのシャークナックルは喰いつくとガード不能状態になるので、そこに連続技を入れるのだ。

スパイラルキックを出すにはコツが必要で、出すときは必ずレバーを真後ろに入れてから前＋キックを入力しなければならないのだ（矢印で説明すると、⬅で溜めている場合、⬅から⬅➡＋キックと入力するのだ）。


喰いついている相手に…。


ジャンプ大キックから入るのだ。

●ジャンプ大パンチ（2段）→中パンチ→MAXハイパージョニースペシャル（31段）

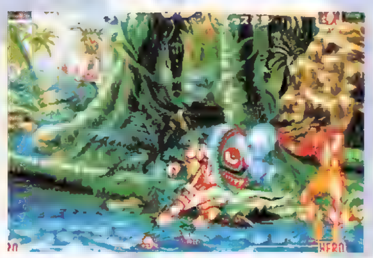
ジャンプ大パンチが2発当たるキャラは限られているが、さほど問題ではない。これができるようになれば、非常に恐しいマキシマムのできあがりだ。

マッドマン

●強マッドマンアタック→レバー入れ大キック→しゃがみ小パンチ→中パンチ→マッドカッター(5段)

非常に難しい連続技。最初のマッドマンアタックを撃つ間合いが重要で、画面端からバックジャンプしたぐらいの距離がベスト。

以下、大キック→小パンチ→中パンチとつなげるのだが、この後のマッドカッターがまた入りづらい。これに関しては、練習あるのみだ。


この辺からマッドマンアタックだ。

[illegible]

●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→タイガークロー(2段)→ルンピニーダンス(10段)

タイガークローからルンピニーダンスが実は連続技になるのだ。タイミングはそれほど難しくなく、タイガークローが終わった直後に素早く入力すればOKだ。


タイガークローから…。


ルンピニーダンスが連続で決まる！

エリック [illegible]

●ジャンプ大パンチ→大パンチ→MAX弱ブリザードブレス（3段）→大パンチ→トールハンマー

ブリザードブレスは、弱で出さないと連続技にならないぞ。MAXでなくても、この連続技はできるぞ（5段だが）。


凍っている所に、技を入れるのだ。

ジャック [illegible]

●ジャンプ中キック（4段）→中キック（4段）→大キック（2段）→MAXニースマッシャー（4段）

ジャンプ中キックは、頂点ぐらいで出さないと4段にならないぞ。この部分さえ気をつければ、後は簡単に連続技になるぞ。


この辺から出すと、4段入るようになるぞ。

リョフ [illegible]

●ジャンプ大キック→大キック（2段）→強槍撃破（5段）

画面端に相手を追いつめないと、大キックが2発入らない。また、槍撃破は強で出さないと連続技にならないぞ。


実は、この大キックが2段技なのだ。

ディオ 9段だッ!このクズ

●ジャンプ大キック（4段）→小足払い→大キック(2段)→強ソニックセイバー(4段)

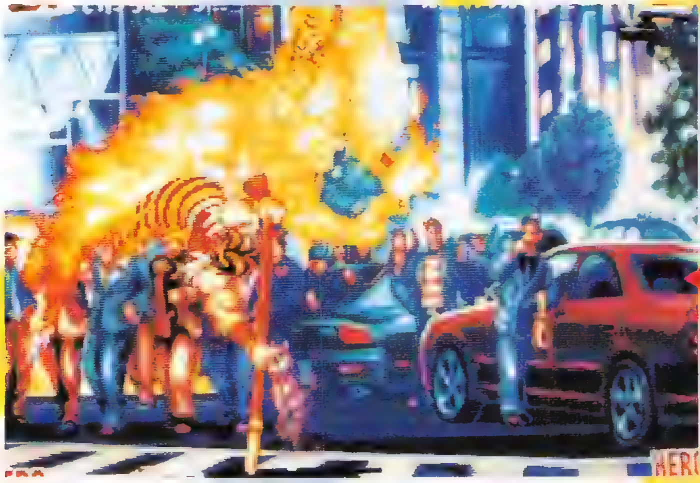
ディオの基本と言ってもいいぐらいポピュラーな連続技。特に難しい点はない。もっと強力な連続技があるのだが…今は封印しておこう。

[illegible]

●ジャンプ大キック（2段）→しゃがみ大パンチ→猴天翔

ジャンプ大キックは、引きつけて当てることによって2段になるぞ。しゃがみ大パンチで相手を浮かした後は、ジャンプ大キックなども入るぞ。


このアッパーで浮かしといて…。


猴天翔が入るのだ。ほかにも、ジャンプ攻撃が入るぞ。

息子の名前は「ビッケ」だ(本当)
エリック・ザ・バイキング

JETで最強の名をほしいままにしたアイツがまた帰って来た！"また"だ！

担当：J★笹

まさにブリザードブレス大活躍だ！

今回のエリックは、ブリザードブレスがより強力になっているぞ。


ブリザードブレス中or大から…、


立ち大パンチを入れて…、


キャンセルトールハンマーまで入って3段。

なぜかというと、ブリザードブレスに追いうちがかけられるようになったからだ。

追いうちがかけられるのは、中か大のブリザードブレスと、ヒーローゲージ付きのものの3つ。コンピュータはこれらならたいていくらってから技を入れるまでジッとしていてくれるから、立ち大パンチキャンセルトールハンマーを入れよう。トールハンマーは、小が確実だが、コンピュータ戦では大で出してもいい。

基本パターン 離れてエーギル～ブリザード～追いうち

まず、ラウンドが始まったら、とりあえずバックダッシュで離れる。

離れたら、小のエーギルヘブリングを撃つ。

たいていの相手は、これを垂直ジャンプして避けてくれる。

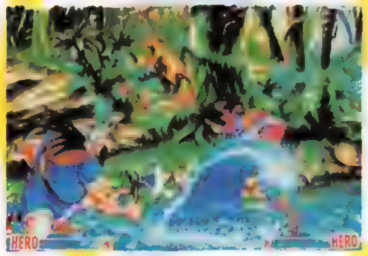
こちらはそれを気にせず、コンピュータ側が着地したあたりで、次にブリザードブレス（中か大）を出す。

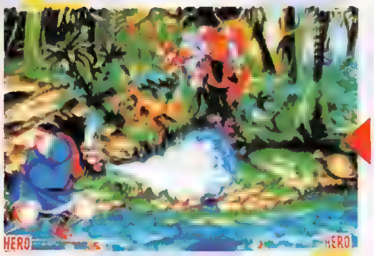
すると、コンピュータはたいてい前ジャンプで跳び込んで来てくれるので、ブリザードブレスをくらってくれるのだ。

そしたら、追いうちで立ち大パンチキャンセルトールハンマーを決めて、倒れたらエーギルヘブリングからくり返し。

ほとんどの相手はこの戦法にハマってくれるぞ。

相手によっては、エーギルヘブリングは使わず、いきなりブリザードブレスを使ったほうがいい相手もいる。ためしてみよう。


まずはエーギルヘブリングでようす見だ。

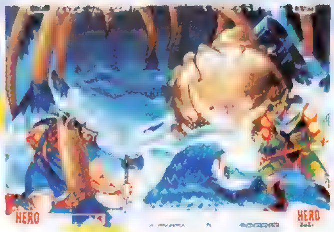

次に大ブリザードブレスを出すと…、


ハイ来ました。追いうちするが良好。

エーギルヘブリング～ロングホーン

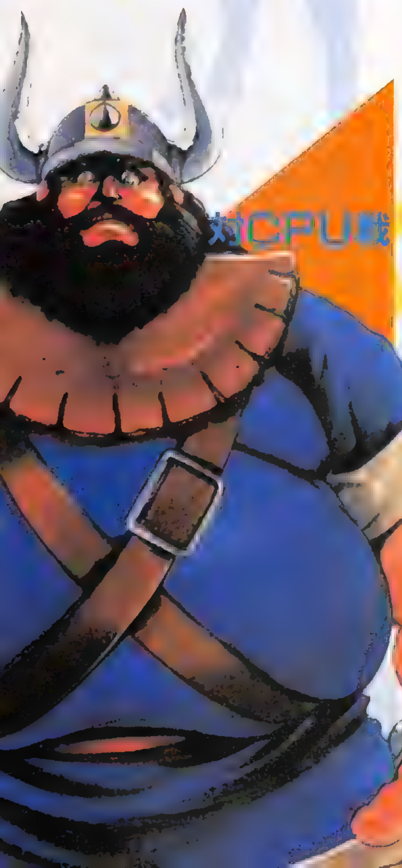
エーギルヘブリングを離れて撃ったあと、ブリザードブレスを撃っても、垂直ジャンプするだけで、全然こちらに跳んで来てくれない相手がいる。

こんな奴らに対しては、小のエーギルヘブリングを出したあとにすぐ溜めに入って、溜まると同時に大のロングホーンを出して突っ込んでいってやると有効である。


エーギルを出してから溜め…、


ロングホーンで突っ込んでやると良好。

特に、ブロッケンやリョフあたりには、このパターンを使わないと逆にキビシイかもしれない。



近よられたとき対策 逃げボディ、攻めボディ

今度のエリックのボディプレスは、中パンチの跳び込みになった。

このボディプレスは、空中の敵に当たるとダウン技になっているので、相手に攻め込まれたときなど、間合いを離したい場合に、攻めボディ、逃げボディを使っていこう。


攻めボディ炸裂!!倒れるぞ。

近よられたとき対策 しゃがみ中パンチ～頭突き

とりあえず近よられてしまって、相手との間合いを離したいようなときは、やみくもにしゃがみ中パンチを連打しよう。

もしくは、小のロングホーンをおもむろに出すのも有効。ロングホーンが当たれば相手は倒れるのでOKだ。

とにかくいったん離れてしまえば、エーギルヘブリングorロングホーンからパターンに持ち込める。あきらめずに間合いを離そう。


ロングホーン炸裂!!倒れるぞ。

とにかくブリザードを出していこう

とにもかくにも、離れてから、相手が跳んで来そうになったら大のブリザードを先行して出しておけば、たいていの跳び込みは大丈夫。当たれば立ち大パンチから小トールハンマーが入って、相手の体力は半分近く減る。3回くり返せばそれだけでもうKOだぞ。自分の体力がゼロになってもあきらめずにがんばることだ。

ディオでさえも、このパターンでOK。離れてもエーギルヘブリングをガードさせたらもう勝ったも同然である。



敵をなぎ倒すだけがゲームじゃない

湾岸戦争

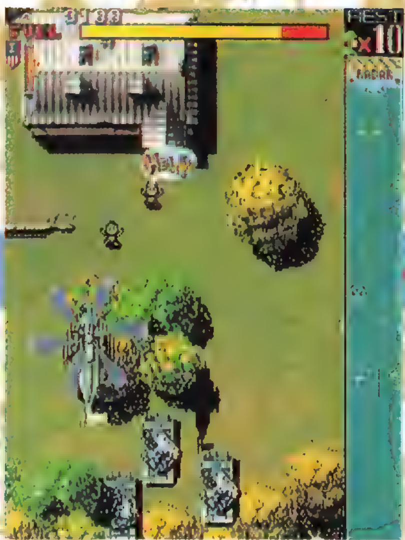
捕虜を助けだすのがこのゲームの目的。ちょっと変わったシステムを理解できるかな？

担当：㊕

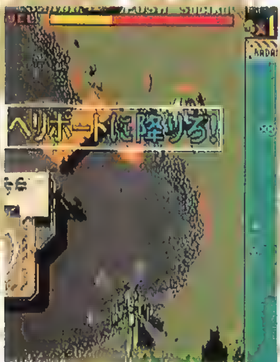
このゲームは、戦場にいる味方の兵士を敵軍から救出することが目的だ。ここが他のゲームと少し（かなり?）違っているところかな?

自機はコンバットレスキュー型のヘリコプター。つまり、通常のゲームと同じく敵機と交戦するということももちろんできるぞ。でも、しつこい





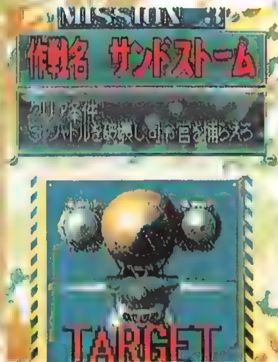




捕虜をヘリポートに降ろせ！

これが各ステージのクリア条件だ。

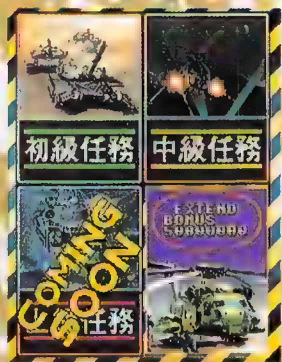




コースを選ぶと、それぞれのミッションに分かれて任務遂行するのだ。

中級はコレ。





この中から任務を選べ。

プロフェッショナルに学べ 攻略の鉄人降臨

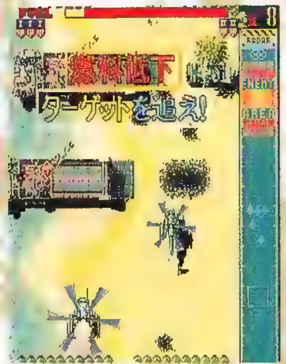
こんな大型機も出現するぞ。





よしっ、ダーゲット発見!!

急げ！急げ！





任務に失敗すると自機を失ってしまう。

こんなクリア条件もある。



ようだがゲームの目的は捕虜救出だ。

自機は飛行するだけで燃料を消費する。この燃料は捕虜を載せると補給できるが、燃料がなくなるとゲームオーバーになるのだ。プレイするときは常にこの燃料ゲージをチェックするようにしよう。だらだらしてると燃料がすぐになくなってしまうぞ。

画面右のマス目はステージのレーダーマップ。これで自機の位置、捕虜の位置、ヘリポートの位置がわかるようになっているのだ。

いざ捕虜を見つけると、離着陸ボタンを押して着陸しよう。これで捕虜を回収することができるのだ。しかし、この間はまったくの無防備になってしまうぞ。敵機が出現したら離陸して交戦しよう。また、捕虜回収時にショットボタンを連打すると捕虜が走って自機に寄ってくる。素早く捕虜を回収するテクなので覚えておこう。この捕虜は、場合によっては建物の中にもいるので建物もできるだけ破壊しよう。

自機に乗せた兵士をヘリポートに降ろせば救出が完了し、クリア条件を満たせるぞ。ただし、ヘリには定員があるので1回の作業で規定人数を救出できるとは限らない。規定人数に至るまで何回かヘリポートに着陸して捕虜を降ろすことになるだろう。捕虜を降ろすときも回収するときと同様、ショットボタン連打で作業効率が上がるぞ。

それぞれのステージに定められた任務に成功するとステージクリアだ。任務内容は、敵地からの味方兵士の救出、輸送トラックからの捕虜の奪回、ミサイル発射場から敵司令官をとらえるなどさまざまだ。初めに選択したコースによってエンディングは変化するぞ。

ストーリー

20××年、某国で1人の独裁者が軍事政権を握ってしまった。この事態を重くみた連合国首脳は、経済制裁及び軍事制裁を試みた。だが、この戦争を終結に導くには、独裁者を捕虜として生きて捕えなければならない。その国の勢力圏内で内部抗争がおこる可能性があるためだ。

そこで、連合国は陸・海・空軍のエリート候補生を集め、敵軍の捕虜となった仲間の救出や敵主要人物の拉致、破壊工作などの特殊任務を遂行する「特殊レスキュー部隊」を編成した。

これは、その特殊レスキュー部隊の物語である。

操作方法

8方向レバー、2ボタン。1つは攻撃ボタン、もう一方は離着陸ボタンだ。レバーを上に入れると高速で移動できるぞ。

といった感じの操作系。特に難しいことはないだろう。

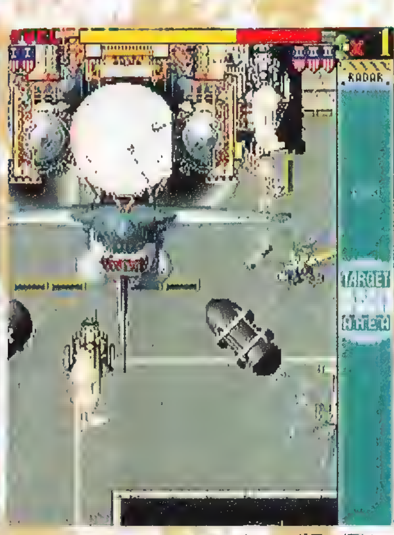
ステージ

ステージは全3種。初級・中級は全4ステージ、上級は全5ステージだ。

これ以上の詳しいことを伝えることはできないが、写真のほうはたくさん入手できたのでそちらのほうを参考にしてどんなゲームか想像してもらいたい。



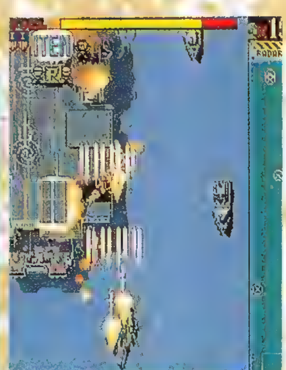
この画面は見たくないね。



ん一、ボスっぽい。



着陸して捕虜を助けよう。



アイテムを取るとショットパワーがUP。

コンスポ

サターン　セガ　発売中　3400円(税別)

こんな安くていいんかい?

バーチャファイターREMIX

ヴァーチャがより美しくなって帰ってきた。

まー、とりあえずは画面の綺麗さを見ろや

バーチャファイターといえばポリゴンを使用したカクカクしたキャラクターというイメージがあるが、そんなイメージを一掃してくれるゲームが登場したぞ。アーケードではもうおなじみの『バーチャファイター　リミックス』だ。デイトナやVF2でおなじみとなったテクスチャーマッピングを施し、なめらかに、より美しくなってバーチャファイターが帰ってきた。



美人になって戻ってきた。

VF1との違いはっつうと

テクスチャーを貼ってリアルになったのは当然のこと、



ダメージのスゴさも変わってない。

キャラクターが大きくなったのも、変わったポイントの一つ。これにより、リプレイシーンがより迫力のあるものになった。それともう一つ、段位認定モードが追加されている（サターン版VFにはついていたけど）。これはVF2でお馴染みのあの段位認定モードだ。リミックスならではの規定技とかがあるかも知れないぞ。も～名人とるしか。

キャラ選択画面も変わったぞ

VF1ではポリゴンのカクカクしたキャラ選択画面、VF2ではテクスチャーマッピングを施したなめらかなキャラの顔だった。リミックスではというと、VF1時代のイラストになった。これを見ると、VF2のテクスチャーマッピングを施した顔って若く見えるよね。

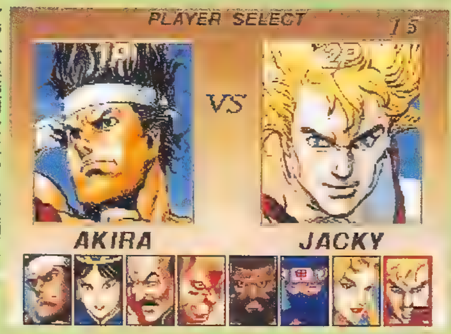
コマンドなどは変わってない

基本はVF1なので、技などのコマンドや、VF2で追加された新技は使えない（あたりまえだ。使えたらほとんどVF2になっちまう）。

となるとアキラはやっぱり猛虎を主体とした攻めが中心になるのかあ。これで外門頂肘関係があったらなあ。投げも少ないし。あ、ということは投げかえされちまうじゃん。やべえなあ（VF2じゃないので投げ返されない）。などとアキラ使いの筆者は一人考えるのであった。

サターン版のVF2は

このVFリミックスを見たら、サターン版のVF2を期待するなと言うほうが無理な話。リミックスでこれだけの



イラストを使用したキャラ選択画面。

GB　ナムコ　'95年7月14日発売　3800円(税込み)

ノスタルジックなアンソロジー

ギャラガ&ギャラクシアン

スーパーゲームボーイでカリセフンャに。

あの名作ゲームがセットになって大復活!!

1979年、今やジジイゲーマーと呼ばれる人々が、ゲーセンにかよいはじめたころ、ひときわ目立ったゲームが登場した。それが今やゲーマーなら誰でも知っている超有名ゲーム「ギャラクシアン」だ。

その時代のゲームは、キャラクターは皆、一つの色であらわされていたけど、ザコ一つとっても、カラフルに描かれていたのが印象深かったな。あと、現在のシューティングゲームのシステムにも受け継がれている「編隊ボーナス」のはしりでもあるんだよね。「ギャラクシアン」から2年後、新たなシステムを引っさげて登場したのが「ギャラガ」。基本的には「ギャラクシアン」タイプであるのだけども、敵の軍団の隊長である"ボス・ギャラガ"の出す、"トラクター・ビーム"によって自機が捕虜になるシステムが斬新だったな。これを書いていて自分（担当）なんかは、「うっわー、ずいぶん懐かしいな～」と思わず目がしらが熱くなってくるけど、今、中・高生以下のゲーマーたちなら、そのシンプルさの中に何か新しい楽しさが見つけられるかもしれないね。

ゲームのルールは「ギャラクシアン」も「ギャラガ」も同じで、十字ボタンで左右に移動、A・Bどちらかのボタンで出るショットで、次々と画面に出現する敵キャラを撃墜し、画面上のすべての敵を一掃すると次の面へチャレンジする面クリアタイプ。自機が敵のミサイルや敵機に接触すると一機やられちゃう、といたってシンプルなルール。目的は人類のためというよりとにかく稼いでハイスコアをめざすっていう感じかな。

軽く紹介も終わった所で、もうちょっと掘り下げて特徴を説明してみよう。

ナムコ名作劇場①

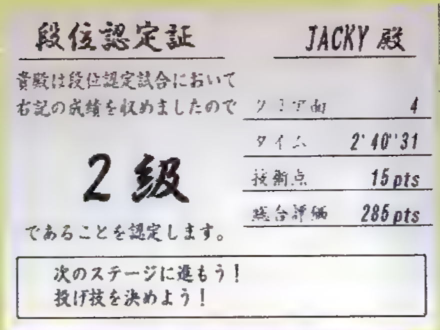
ギャラクシアン

「ギャラクシアン」をプレイし、高いスコアを出すために、一番の基本であり、徹底すればとても難しいことでもあるのが、飛行中の敵を倒すこと。単純に三種類のザコキャラなら得点が倍に、「ボス・エイリアン」ならば後でも説明するが最高で13倍近くにもハネ上がる。確かに待機中はいい的のように思えるがもし外した場合、自機の弾は画面中に最

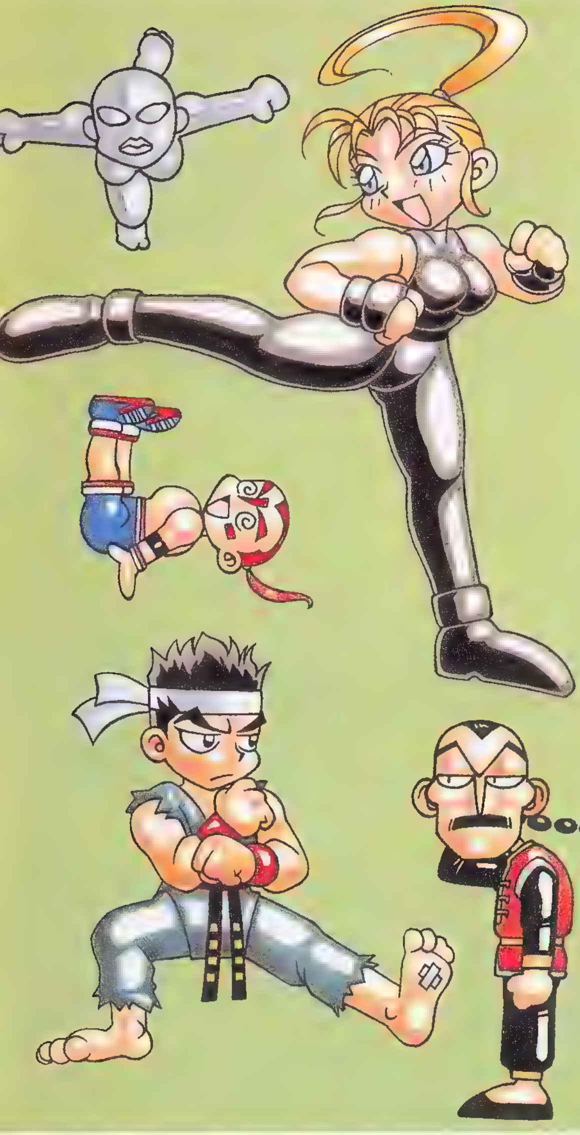


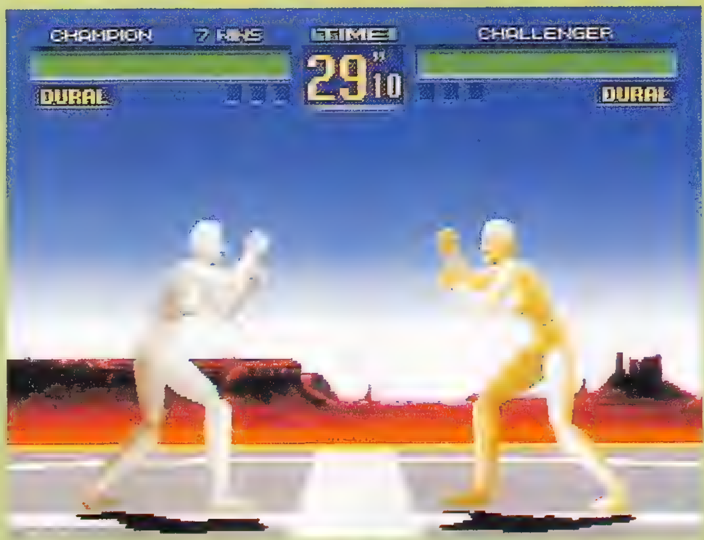
メインタイトル画面。このほかに、おのおののタイトル画面もあるぞ。

完成度なのだから、VF2はより美しくなったキャラがより滑らかに動くに違いない。
ちなみにこのリミックス、6月中旬にサターン百万台突破記念キャンペーンとして、サターンのオマケとして販売していたので購入している人もいることだろう。でも、このリミックス、ソフトだけ買っても3400円という安さだ。オマケで買い損ねた人はこの際買うっつうのは、どう？
バーチャファイターといえば、対戦格闘ではそれまで常識だった「レバーを相手と反対方向にいれてガード」というシステムを採用せず、ガードボタンを押すことでガードするというシステムを使っている。これまでガードボタンでガードするゲームはいくつかあったが、ここまで受け入れられたゲームはなかった。まったくと言っていいほど。それがここまでのものになろうとは、誰が想像しただろうか。VF2などは全国にアーケードを持つSEGA。生半可な全国大会（さではない）を開くにまで至っている。リミックスでもここまでやってくれんかねぇ。
ところで上と左の写真…。やっぱりって感じですか。ポリゴンの数はちょっと少なくなっているようだけど。（プニヨ）

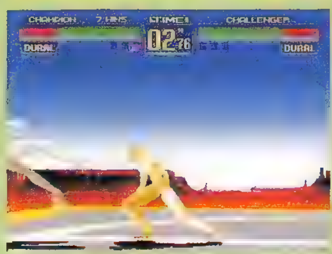


段位認定だってある。

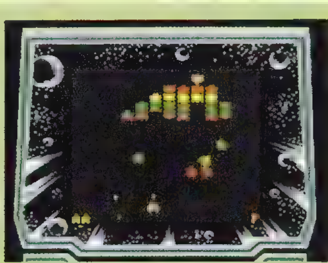




こ、これはいったい!?


心意把だよね!?

高1発までなのでイザという時に弾かれをしかねないんだ、まあ時と場合によるけどね。とにかく同じリスクを負うなら得点の高いほうがお得、と頭においておくのがいいだろう。


「ボス・エイリアン」は3機編隊で倒すべし。

気になる「ボス・エイリアン」の得点の変化だけど、まず、一番点が低いのが、待機中で60点、単独で降下中で150点、護衛参謀の「レッド・エイリアン」を一機従えて全滅させると300点、一番高いのが2機従えた降下中で800点。注意することは「レッド・エイリアン」を先に倒した後に「ボス・エイリアン」を倒すこと。イザとなったら体当たりででも倒す覚悟を持っていよう。あとあまり引きつけすぎると倒しきれない時があるので、最初に倒すべき「レッド・エイリアン」は中間距離で倒すといいだろう、ムリして倒すよりも一回ぐらいスクリーンアウトさせて、次のチャンスを狙うのもいいんじゃないかな。

ナムコ名作劇場②
ギャラガ

「ギャラガ」も「ギャラクシアン」と同じく「飛ばせて落とす」が基本。オープンニングモードというのがあって、各面でのスタート時に、敵機が編隊を組んで飛来し軍団を形成する、といったものなんだけど、このオープニングモードの時でも降下中と同じく倍の得点がもらえるぞ。できるだけここで全滅させるぐらいでいよう。
「ギャラガ」といえば！というぐらいに特徴的なのが、前にも書いた「ボス・ギャラガ」が降下中に出す「トラクター・ビーム」だね。このビームにより捕虜になっていた自機を助けると攻撃力2倍、おまけにあたり判定も2倍の「デュアルファイター」になれるぞ！捕虜救出の注意点は、自機を引きつれた「ボス・ギャラガ」を降下中に倒すということ、もし待機中に倒すと次の面に持ちこしになってしまうぞ、まちがっても自分の弾で殺さないようにね。

（ジョリー・ボサノバ）


この破壊力!!オープニングモードで真価を発揮。


捕虜救出のチャンス！のがすなよ。

PS　ナムコ　発売中　5800円(税別)

乾く…俺は再び大空へ!

エースコンバット

新谷か るファンは必プレイ!
大画面ならなおよし!



大いなる戦いの予感。

高品位な映像が迫る

今回紹介するのは、プレイステーション（以下PS）で猛威を奮っているナムコから発売された「エースコンバット」だ。

早くもナムコのPS第5弾になる本作は、ブランド名が「namcot」から「namco」へと変わった、記念すべき作品でもある。

PSならではの高品位な映像は、大空への憧れをかき立ててくれる。



澄み切った大空に銀翼が映える。

マニアからパンシューまで

「エースコンバット」は、ともすると「エアーコンバット22」の移植作ととらえられがちだが、機能拡張が施され、ほとんど別ものになっている。

ゲーム性に対するスタンスは、あくまでも「シューティングゲーム」であること。気構えなしでプレイできるのだ。

さらに、このジャンルのゲームで、プレイヤーの裾野の広がりを阻害しがちな操作性の問題は、このゲームに関しては問題ない。それは、自由度は低いが、理解しやすい操作体系のノービスモードと、実機の感覚に近いエキスパートモードから選択できるためで、とっつきにくさといったものとは無縁。純粋にシューティングゲームとして楽しめるのだ。



こちらはエキスパートモードだ。

多彩なミッションが楽しい

ゲームはミッションを選択することから始まる。

ミッションは複数から選択するのが普通で、換言すれば最終ミッションにたどり着くのに、複数のルートがあることになる。


目指すはどっちだ。

最終ミッションまでには数々のミッションをこなしていくのだが、どれも趣向が違ってプレイヤーを飽きさせない。

中でも対地攻撃をしかけるものは圧巻。フライトもののゲームで、低空飛行をして喜んでいた向きには歓迎されるだろう。



緊張の一瞬、対地攻撃は面白い。

特筆すべきは僚機をつれていけること。出撃前に任務を与えると、それにしたがって任務を遂行してくれるのだ。



僚機の行動パターンを選択。

そして、ミッションをクリアすると、クリアボーナスと、撃墜、破壊した敵の機数分のボーナスが加算される。

そのボーナスポイントは、プレイヤーの持ち金として使え、自機を買い足すことができる。そう、自機は複数所有できるのだ。

16種のマイプレーン

自機の種類は16種。そのうち8機をストックできる。とはいっても最初から16種から選べるわけではなく、ミッションクリアごとに選択範囲が増えていく形式だ。

選択できる機種は、F-14からステルス機のF-117まで多種多様。機種選択時のレーダーチャートを参考に、目的に応じて使い分けるか、それとも自分の趣味に走るか、それはまさにプレイヤー次第だ。



手堅いぜnamco!

即買いに!

「リッジレーサー」譲りの高速処理と、センス溢れるデザインで、気持ちよくプレイできる本作は、今夏一押しの一作。もう買うしか!

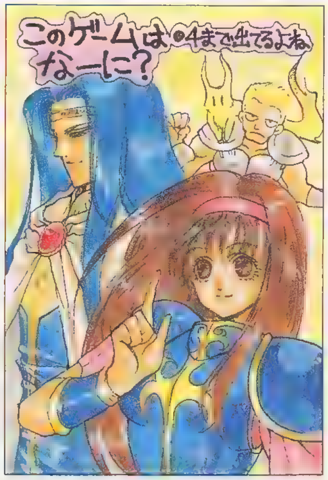
（梅ジャムの会会長：杉田）

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

今、マッキントッシュ版の「PⅣ」をやり込んでいます。アーケードモードは勝てるんだけど相性診断が…。かおりお姉さまとの相性が91%だったからまあいいや。

前々回の答えは「パルテナの鏡」でした。

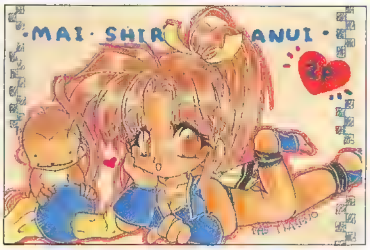


（茨城県　堀之内琉珂さん）

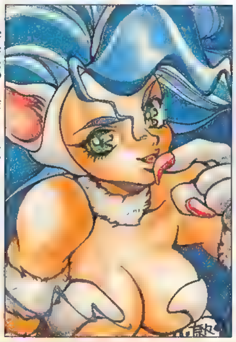

➡（大阪府　竹井床さん）
☆実はアイランド宛のハガキなのよ。



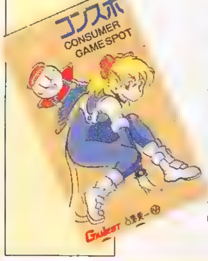
➡（千葉県　水菜理絵さん）
☆実はコレもアイランドからの出張。なぜか?



➡（静岡県　覆面太郎さん）
☆PS移植記念だ!!うひゃっほーい。


➡（東京都　奈々さん）
☆とゆーと、担当が特別出張してるからサ♡

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

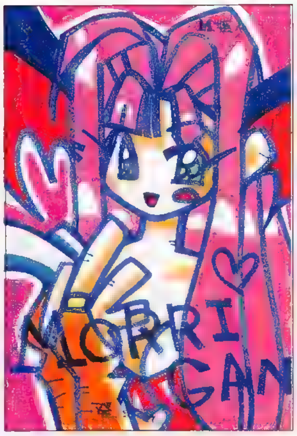


今回もハンター増刊復活大会の巻

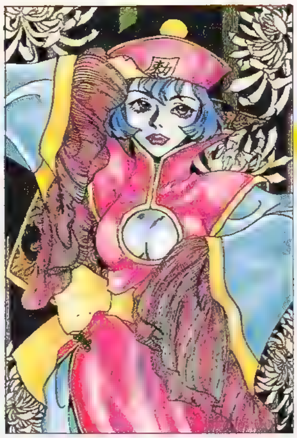
ゲーメストアイランド75



⬆（青森県　ほーすけさん）
★やっぱり新人優遇よね。



⬆（千葉県　ドニーさん）
★ピンキーモリって感じ。デーハーだ。



⬆（福岡県　東雲三太さん）
★風、薫るは蓬莱の果てから。

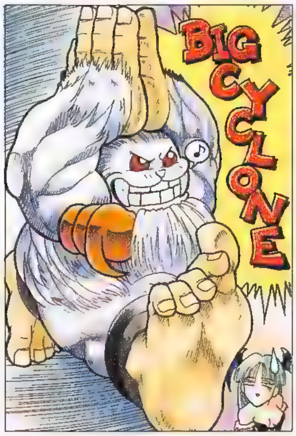
実はハンター関係のカラーイラストは、まだまだ大量にストックがあるのだ。一体いつになったらサバけることやらトホホ。



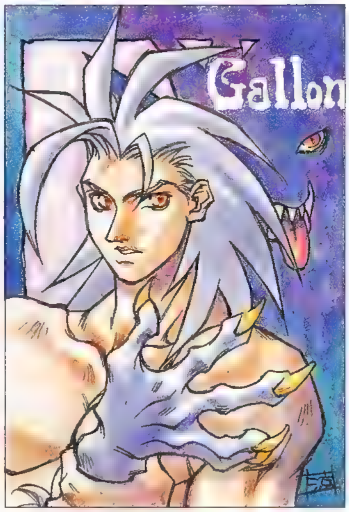
⬆（東京都　ウラン235さん）
★む、血統書つきっぽい。



⬆（京都府　江戸川銀子さん）
★ハイソなイデタチもよく似合っとるよ。



⬆（東京都　谷和也君）
★完全にリュウ、ケン状態と化してしまったカッチー。拳極まってます。

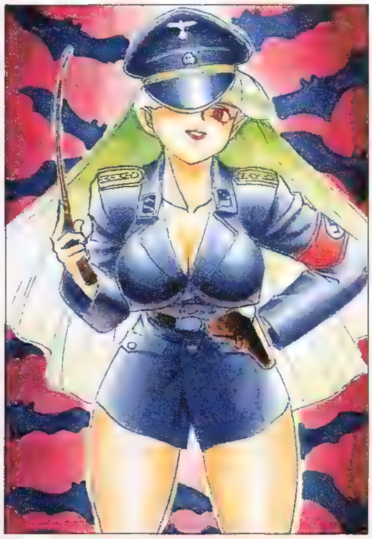


➡（秋田県　藤浪涼さん）
★戦い続けるのは、生きている証。限界を超えた所に、真実のオレがいる。

最近、ADKの小部屋やむーちゃんハガキのレベル上昇に焦りを感じている田渕健康（ノーマル）だ。つきましては、カラーアイランドでもタイトルハガキを募集するぞ。適当にタイトル名をつけて、カラーアイランド係まで送ってくだされ。



➡（代表:愛知県　やりのほさき君・時野南緒さん・東正己さん）
★3人の合作！ハガキ大のスペースに気合入ってます。



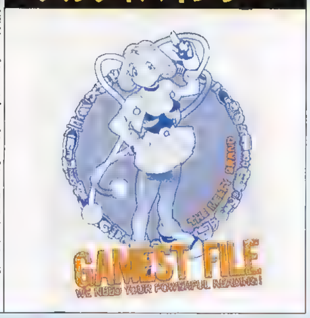
➡（福岡県　いかみはじめ君）
★遅れて来た着せ替えモリガンさん。似合い過ぎて怖い。



夏期限定販売 夏袋

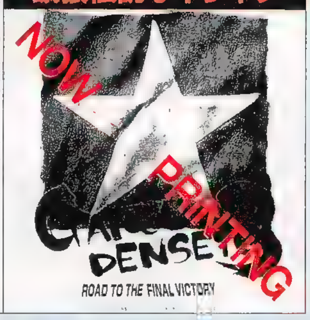


メルティバインダー



■夏袋すべてに封入されている、全員プレゼントの完全オリジナル製品がこのメルティバインダー夏袋バージョンだ!!サイズや形は現在発売中のメルティバインダーと同じなので、本棚にいっしょに並べても違和感なし!!逆に、色や絵柄が違うから、ちょっと他の人とは違うんだぞ！といった優越感を味わえるってもんです。これだけでも買いだね。

餓狼伝説３ Tシャツ



■今回の夏袋の目玉の一つがこのTシャツだ。単純な確率から言えば2分の1で手に入るが、そうは問屋が卸さない?これが必ず入っているとは限らないんだから。

餓狼伝説3とヴァンパイアハンターのどちらかのTシャツが、ランダムで夏袋に入っています。お楽しみは、袋を開けるまで！さーて、君の夏袋にはどっちのTシャツが入っているかな?

ヴァンパイアハンターTシャツ



■カッコイイ餓狼の星とデミトリモンスターバージョンもモチーフにしたTシャツだ！

このほかにも、魅惑の非売品アイテムや、人気の読サビグッズなどなど、合計金額は価格の倍以上の値打ちを持った夏袋。

何個まとめて注文しても送料はEの500円。とりあえず2個は買ってみる?

■今号で紹介している限定アイテムは、試作品のため実際の製品と仕様が異なる場合があります。ご了承ください。

夏袋予約受け付け開始!

夏の読サビの風物詩となった魅惑と感動のアイテム「夏袋」が間もなく登場するぞ。そこでさっそく予約受け付けの開始だ。

値段は１個3500円。中身はもちろん3500円以上の価値があるので安心してくれたまえ。気になる内容をちょっとだけバラしちゃうと、夏袋用スペシャルメルティバインダーがすべてに封入。そしてこれも夏袋のみの限定製品、ヴァンパイアハンターor餓狼３のどちらかのTシャツが入っているぞ！もちろんその他のアイテムもゴージャスの極致！

発売期間は７月半ばから８月末まで。発送は７月末からとなっています。夏袋を注文する時は、払込用紙に夏袋だけを単独で書いて注文してください。

'95夏袋
価格3500円　送料：E
通販番号：TP-10
７月15日～８月30日消印分有効

好評Wチャンス!!



■好評だったダブルチャンスも健在。ネオジオCDや、ネオジオROMソフト、CDソフト、非売品テレカやビデオ・CDなどなど合計で500名様に何かが当たります！

当選したかしないかは、袋を開ければ１発で分かるようになっていますので、必要事項を記入して返送してくれればOK！当選発表は、９月末発売ゲーメスト本誌で行う予定です。お楽しみに！

GAMEST通信販売読者サービス部

吉崎観音の ゲーム大辞典 す スペースインベーダー



ビデオ GAMEST ORIGINAL VIDEO

■ゲーメストオリジナルビデオ続々発売中！

ビデオの内容は、ちょっとほかでは見られないプレイなど収められているけれど、それだけではない！

これらのビデオは、増刊号や本誌の攻略記事の延長、いやさらに分かりやすくして君たち自身のレベルを格段に上げてくれる究極のゲームの参考書なのだ！

参考書といっても中には笑えるプレイや、ちょっとやそっとじゃマネできないようなテクニックなど、毎回趣向を凝らして編集しているのだ。

こっそり一人で見ても、友達とわいわい見ても良し。とりあえず気になるゲームのタイトルはチェックしてほしい。

絶対にソンはさせないぞ!!



バーチャファイター2
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY

■バーチャファイター2

カメラモードを駆使したオープニング、晶の9段達成段位認定クリア、全キャラ対CPU戦パターン、連続技の数々、そして全国トップレベルのプレイヤーたちの対戦など。凝縮の120分。



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16
付録：解説書

■ヴァンパイアハンター全国大会収録ビデオ

5月3日に行われたゲーメスト杯争奪ヴァンパイアハンター大会の模様を収録。

全国大会を疑似体験できる1本だ。80分



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん（仮）

■ヴァンパイアハンター

未だゲームセンターで大人気のハンター攻略ビデオ。

ゲームシステムの徹底分析、連続技集、対戦コーナーなど、初心者から上級者まで納得の仕上がりだ!! 120分



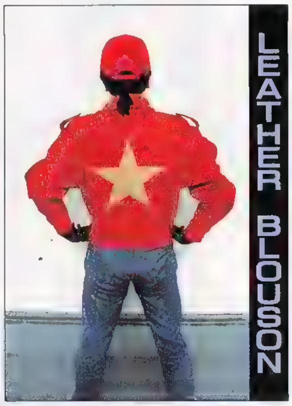
餓狼伝説3ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：解説書

■餓狼伝説3

エスエヌケイのヒット作、餓狼伝説シリーズの最新作を早くもビデオに！

大幅に変わったゲームシステムもフォローしてある、何もかも詰まった作品だ。70分

革ジャン&グローブ発売!!



■テリ革ジャン

好評だった、テリージャンバーを、今度は本革で制作！

製品の完成は8月初旬。今回も完全限定生産で、赤・青合わせて合計700着！

ずっしりと肩にかかる重さは本物だ!!

ソデは脱着可能！どっちのスタイルで着てもOK！

ただ今予約受付中！8月中旬にはお手元にお届けします。予約がいっぱいになったら注文を打ち切らせていただきますので、ご了承ください。今すぐ郵便局へ走れ!!

※今回紹介している写真は、試作品のため実際の商品と多少異なる場合があります。ご了承ください。



■テリ革ジャンだけでは飽き足りない人に送ります！テリーグローブ発売!!

MとLの2サイズを揃えた、サブアイテム。革ジャンと対に押さえてほしいグッズだ。

テリーグローブ	テリ革ジャン　ブルー	テリ革ジャン　レッド
定価　円　送料：E	定価39800円　送料：E	定価39800円　送料：E
通販番号：SS-138M	通販番号：SS-137M	通販番号：SS-136M
サイズ：M	サイズ：M	サイズ：M
テリーグローブ	テリ革ジャン　ブルー	テリ革ジャン　レッド
定価　円　送料：E	定価39800円　送料：E	定価39800円　送料：E
通販番号：SS-138L	通販番号：SS-137L	通販番号：SS-136L
サイズ：L	サイズ：L	サイズ：L

GAROU DENSETSU3 GOODS

■餓狼伝説3全キャラクターテレカ

プレイヤーキャラクター10人＋ボスの3人、山崎、秦兄弟も加わり、全キャラクター勢ぞろいの充実したテレカ。

秦兄弟や山崎は家庭用ネオジオで使用できるようになっているし、君のお気に入りのキャラを揃えてくれ!!



テリー	アンディ	東	舞
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-106	通販番号：SS-107	通販番号：SS-108	通販番号：SS-109



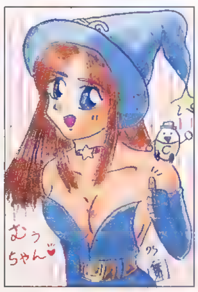
ギース	フランコ	マリー	双角	ボブ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-110	通販番号：SS-111	通販番号：SS-112	通販番号：SS-113	通販番号：SS-114



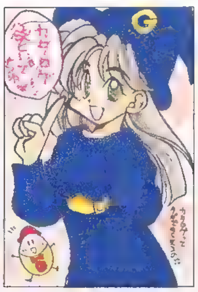
ホンフウ	山崎	秦崇秀	秦崇雷	餓狼伝説3
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-115	通販番号：SS-116	通販番号：SS-117	通販番号：SS-118	通販番号：SS-119

今号のむーちゃん

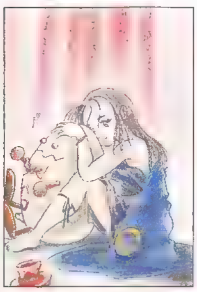
■先月に引き続き、カラーアイランド用のイラスト募集中です。もちろんこっちのコーナーにもたのむよ！次号でくわしく書きますが、先にあやまっておきます。今までためててゴメンー



（宮城県　朧月　舞さん）今度豪血寺外伝が出るからね、そしたら出るかも？約束はできないケド一応期待しててちょ。



（岐阜県　鬼頭方Kさん）カタログ欲しいでちゅ係宛に送られてきたハガキから引っぱってきちゃいました。



（東京都　森崎祐司さん）ここ最近はけっこう高めになってきてるよん。



（静岡県　KIKKKさん）とさか付きのゲー太郎がイイ味出てます。表紙復活はまだ…。



（和歌山県　ほしの雅倫さん）ゲー太郎を握りしめ、何を思うむー子よ？

GAMEST通信販売読者サービス部

書籍類の通販申し込み方法

今号の新刊



ヴァンパイア　ハンター
価格1380円　Mook　Vol.11

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズと同様に、商品名をはっきりと記入してください(続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください)。

ゲーメストバックナンバーリストは、本誌の160〜161ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の217ページで紹介しています。

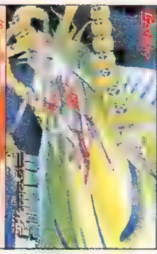
雑誌の流通の性質上（古い物はとくに）多少汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

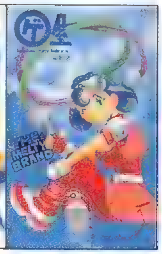
送料は一律Eの500円です。

最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

好評発売中!ゲーメストテレカ

■ここ最近のテレカの勢いたるやすんごいものです。前号のカタログは見てくれたかな?その数約140種。その中でもここ最近一番注文数が多いものを中心にまとめてみました。ここらで一気に君のコレクションを充実させてみるってのはどう?こんなテレカが欲しいよーなんてリクエストも待ってま〜す。よろしくね。



G2ウインビー	ダラ外テレカ	マリオンテレカ	メルティテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：G2-3	通販番号：T-2	通販番号：PK-2	通販番号：G-23

今号のお薦め2枚!



コンティーニューテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：CG-12

■コミゲで好評連載中の女子高生（今は大学生か）ゲーマーを描いた4コマがついに単行本化!それを記念して作っちゃいました!単行本もよろしくね。



リアル麻雀のひみつテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-28

■未だに根強いファンに支えられているリアル麻雀シリーズの謎本が発売されました。そこで記念テレカを表紙イラストで作成!謎本も買ってね。









ロルフテレカ	カズマテレカ	ジュリテレカ	アルバンテレカ	ルーミテレカ	バーチャファイターテレカ	VF2テレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-1	通販番号：SUN-2	通販番号：SUN-3	通販番号：SUN-4	通販番号：SUN-5	通販番号：SG-9	通販番号：SG-21

GAMEST ORIGINAL TELEPHONE CARD

ただ今売れてますビデオ&CD!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■近々続編のキンファイ'95が出ることだし、前作のおさらいをしておくつもりで手に取ってみても良いかも?

収録内容は相変わらずすごいケド、中でもハイデルンのあれは見た人にしか分からない強烈なインパクトのある現象だ!!こっそり見てね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：東&紅丸ヅラセット

極上パロディウス!



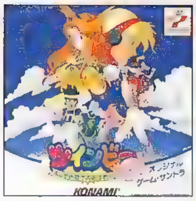
■極めた者だけが集まった究極プレイの数々。これを見て君もクリアを目指せ!!スペシャルステージの全キャラ復活パターンはド胆を抜く神技プレイ!まずは見ろ!!

ナレーションはツインビーパラダイス等でおなじみの（知らない人はいないよな?）國府田マリ子嬢だ!!ファンなら押さえるべきだ。

極上パロディウスビデオ
価格6000円　送料：H
通販番号：GV-11
付録：猫戦艦クラフト

お薦め新譜

ツインビーヤッホー!



■デモシーンの効果音やボイス集など、ファンならよだれもんのCDですな、こりゃ。ボツ曲も入ってまーす。

ツインビーヤッホー!CD
価格2800円　送料：E
通販番号：KICA7661

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……200円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送……800円	
		H	何個でも　……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形3体……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

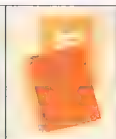
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点


③吉崎観音テレカ：20点

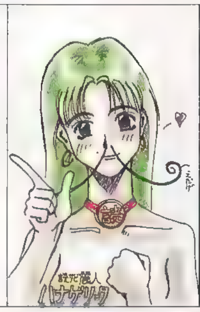

④システム手帳：30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社

お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（読サビ麗人　ハナゲリータ）かわいい顔に似あってる、ステキな鼻毛が自慢の女の子ちゃん。変人募集中!!

やっほ〜!はじめまして。ハナゲリータでぇーす♡今日は夏袋の説明をしちゃいまーす!他の商品と一緒に注文すると、その商品も夏袋と一緒に送られることになっちゃうから、ほかの商品は早く欲しいって人は別々に注文してね。

(ゲ)屋瓦板

(ゲ)屋名古屋店オープン決定！夏袋の登場、EXセール、餓狼3グッズも続々発売、夏の(ゲ)屋は熱さ爆発天井知らず！

1995.7.15
(ゲ)屋瓦板
第65号

■ここだけのないしょ話
今度私のイラストが入った、メルティマグカップとメルティプレスタオルがひそかに製作されてて、発売されるらしいの。お楽しみに

(ゲ)屋名古屋店いよいよ始動!!

東海地区のお客様お待たせしました。いよいよ(ゲ)屋名古屋店のオープン計画が始動しました。

店長も決まり、ただいま大阪上六店で修行を積んでいます。

さて、オープンについてみんなのアイデアをいただきたーい！こんなお店にしてほしい、あんなことをやってほしい。などなど、どんなアイデアでも結構です。ゲーム大会のこと、サイン会をしてほしいコミック作家さんのリクエスト。なんでもいいです。

グッドなアイデアのあなたには素敵なものをプレゼント!!

みんなのアイデアと盛り上げで名古屋店をゲームファンの聖地として一緒に築いていこう!!

ゲーメストEX発売記念セール！

ゲーメストが世に放つ新世代マシン攻略雑誌、ゲーメストEXの創刊を記念して、EX大セールを実施します。ゲーメストEXをお買い上げの方すべてにスペシャルプレゼントを付けちゃうぞ。

サマーシーズン風物詩 夏袋いよいよ発売

(ゲ)の夏休みのお約束となった夏袋、今年ももちろん発売します。中身は当然ゴージャスの一言！

気になる中身をちょっとだけ紹介すると、すべての袋に夏袋用スペシャルメルティバインダーを封入！そして餓狼3とヴァンパイアハンターのどちらかのTシャツが入っているというトキメキの内容である。このほかにもたくさんグッズが入っています。

夏袋の数には限りがあるので、買いたい人はお早めに、これを逃すと今年の夏は来ないぞ！

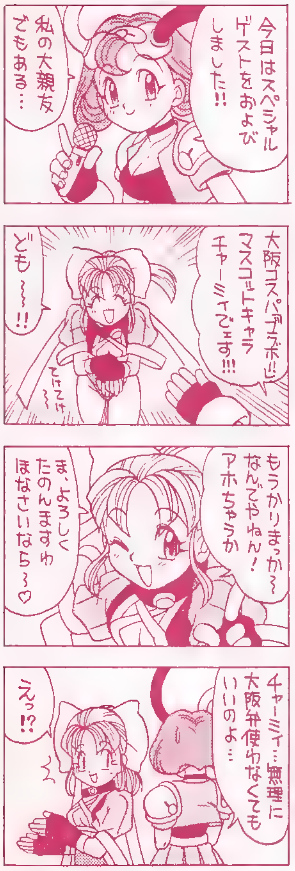
夏のお楽しみ袋である夏袋、今年の販売期間は、7月30日から8月5日までと8月13日から8月19日まで、値段は3500円。

6月17日ストリートファイターⅡX大会



諸々の都合により急きょさしかえとなった17日の大会はストZERO前夜祭と銘打ったストリートファイターⅡX大会。

当日は思った以上の参加があり、担当者は予期せぬ出来事に晴天の霹靂状態。さらに豪鬼アリのエントリーにもかかわらず豪鬼を選ぶ者はなし。正々堂々たるゲーマー塊とでも言うべきいさぎよさがスタッフの涙をさそう。さて大会はというと激しいトーナメント戦のすえ、ダルシムとガイルの決勝となり、ガイルの若林君が見事優勝を飾った。そしてあらためてスタッフ一同ストⅡシリーズの人気を再認識することとなったのだった。次はZEROだ。ZEROもよろしく。みんなやってね。



■7月下半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
15日(土)	**天外摩境真伝ゲーム大会** ハドソンがネオジオでリリースした対戦格闘ゲーム、天外魔境真伝の大会を敢行だー某サムライをしのぐチャンバラバトルに燃え爆ぜよー	東京店と同時開催
16日(日)	**超人学園ゴウカイザーゲーム大会** その謎めいたベールをついに脱いだゴウカイザー！この新格ゲーでの大会は激しくなりそうだ。心して挑め！	東京店と同時開催
22日(土)	**ガンバードコミック発売記念 夏元先生サイン会** コミックゲーメスト連載、ガンバードのコミック発売を記念して、作者であられる夏元先生のサイン会を実施。コミックファンもゲームファンも(ゲ)屋に集結せよ。	**豪血寺一族外伝先出しゲーム大会** アトラスが誇る史上最強のインパクト格ゲー、豪血寺一族の新作でどこよりも早く大会を開くぞ。大会だからといって気負わず、笑った者勝ちの精神で闘え！ジジィを、ババァを、ガキを、犬を、そして黒子を使え！
23日(日)	**豪血寺一族外伝先出しゲーム大会 22日大阪店と同内容**	**ガンバードコミック発売記念 夏元先生サイン会 22日東京店と同内容**
29日(土)	**月間イベント決勝、ワールドヒーローズパーフェクト** 最強のヒーローは誰だ！ やっぱり○オ○○オか？	東京店と同時開催
30日(日)	**月間イベント決勝、ストZERO** サガットで頂点を目指せ！	東京店と同時開催

メルティ 秘密の小部屋

メルティのテレカとキーホルダー、買ってくれたかな？メルティグッズはこれからもいっぱい出るよ。待っててね！

メルトダウーン！みんな元気だったかな？メルティの小部屋の始まりだよ。

夏袋の中身は、私メルティのオリジナルバインダーをはじめ盛りだくさん！絶対に買って損ないと思うよ。

夏袋は1日の販売数が決まっているので、売り切れの際はご了承ください。

続いては、人気格闘ゲームのシリーズ最新作、餓狼伝説のニューアイテムをご紹介！

餓狼3ムック&ビデオの発売はみんな知ってるよね。この二点のほかにも、オリジナルグッズが登場するよ。

まずは、**餓狼3テレカが14種類も一気に発売！**謎だったボスキャラもバッチリフォロー。値段はすべて1200円。そして、連続技のスライド映像が見られる**ステレオグラムキーホルダーが6種類登場。**値段は予価380円です。

テリージャンパーを超える最上級のアイテム、**テリ革ジャンが発売です！**本物の革を使ったジャンパーが、君を一瞬の内にテリーへと変身させる！テリ革ジャンは、色が赤と青、サイズがMとLとあります。値段は3万9800円。さらにテリ革ジャンにシンクロして**テリー革グローブも発売！**色は黒のみで、サイズはMとLとがあります。値段は未定。

テリ革ジャンとテリー革グローブ、どちらも好評予約受け付け中です。お渡しはもう少し先になります。

さて、8月末には(ゲ)屋名古屋店がオープンするんだけど、(ゲ)屋のマスコットとして、名古屋のみなさんに会えることを心から待ち望んでいます。とっても楽しみ！

なんですか？

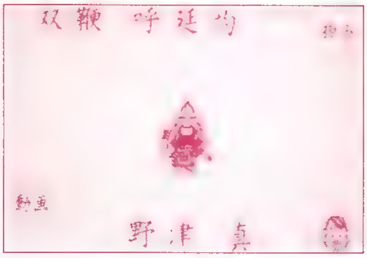
密かに文体が常体と敬体があるのを知ってたかな？今回は敬体モードでございます。

担当：C-LAN

なんだかなぁ、知らんうちに不定期になってるねぇ。レギュラーページなのにこりゃイカンね。落とすとますますハガキが来なくなるし…何とか毎号連載できるよう頑張ります、ハイ。

Q 水滸演武（デコ）のスタッフロールに呼延灼が出てきますが、ゲーム中にも登場するのでしょうか？もし出てくるのなら、どういう条件で出現するのか教えてください。
（東京都　アース月郎君）

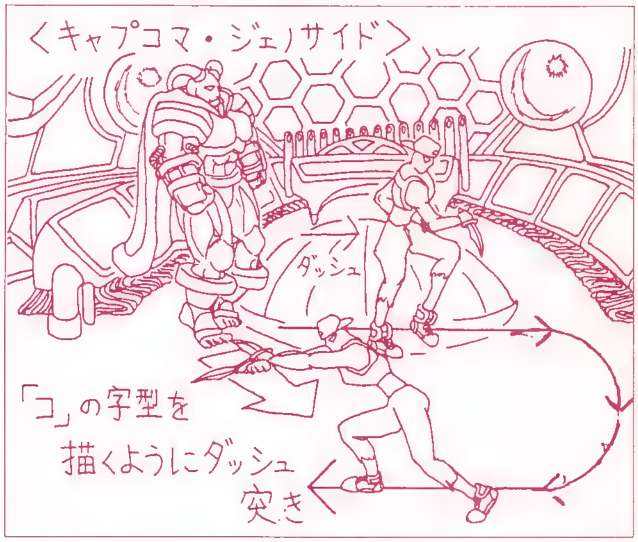
A ゲーム中には登場しません。次回作（があれば）に出るかもしれないね。
ちなみに、発売予定のサターンでは使えるようになるそうです。



これが呼延灼だ。ゲーム中では使うことはできない。

Q キャプテンコマンドー（カプコン）で質問が2つあります。
①6面ボスの倒し方を教えてください（特にジェネティ以外の3キャラ）。
②最終ボスのジェネティでの倒し方を教えてください。
（岐阜県　中村半蔵君）

A まず①。初めに右端でパンチはめを行います。ベストはこれだけで終わらせてしまう方法。もし抜けられたら、片方だけを優先して攻撃。
一応安全な場所はフィールド左上のガラスのつぎ目。そこで右を向いてパンチを連打していると比較的安全です。Zもひっかかって上に来にくく、長びいてしまったら、左から来るマービンを利用してフードを回収したいところ。
②だが、投げはめが失敗したら…実はジェネティが一番楽だと思います。やり方は、まず縦座標をずらし、ジェノサイドを上か下にある程度ひきつける。そこから後ろにダッシュし、大きく縦に動いてUターン。そこでダッシュ突きをすると当たります。Uの字を横にした形というか、片仮名のコの字を描くように動こう。この繰り返しでOK。慣れればこいつぁ楽だ、という感じになるでしょう。



Q ウルトラ警備隊（バンプレスト）のⓅ18段階目と19段階目は強さが違うのですか？一度だけ成功しましたが、見た目は違いませんでした。
（神奈川県　大留健一君）

A 普通にⓅだけを取り続けていくと16個取った時点で得点アイテムしか出なくなってしまうので、まずⓂを最強にして、Ⓟを最強の1つ手前で止めておき、Ⓟが複数出る場所で一気に取ることで、サイドショットが付く…とまぁこれが理想なわけです。
それはさておき質問の答えですが、サイドショットは2段階目が最強。つまり18段階目が最強で、19段階目との違いはありません。しかしこのサイドショットってあんまり役に立たないような…。

Q VF2（セガ）でウルフのロー・ドロップキックを全然出すことができません。レバーを「右↓ニュートラル↓下+Ⓚ」と動かしているのですがローキックしか出ません。どのようにすれば出るのでしょうか？
（兵庫県　プー太君）

Q ジェフリーのトゥキックスプラッシュマウンテンの出し方を教えてください。
（広島県　南ジョー君）

A この2つは確かに出しにくく、結局は手で覚えろ的な部分が大きいが、出し方のコツはある。
〈ロー・ドロップキック〉
一番重要なのが、→から↓に直接レバーを動かさなくてはならないところ。↘はおろか、ニュートラルに入ってもロードロップキックは出ません。そして「↓+Ⓚ」は完全同時を心掛け、とにかく早く入力しよう。地掃腿と比べると無茶苦茶出しにくいっす。



トゥキックがヒット。



このあたりでコマンドを入力。



そのままボーゥと吸い込むぞ。

〈トゥキックスプラ〉
分かりにくいのはズバリ、コマンド入力のタイミング。トゥキックを出したら一度レバーをニュートラルに戻し、蹴り上げた足が地面につく直前に素早く入力しよう。
前提として、トゥキックはヒットしなくてはならないぞ。
対戦では簡単に回避されてしまうが、CPUはトゥキックが入れば必ずスプラッシュも入るので練習になるよ。

Q 前から思ってたんですけど、ネオジオの「ASOⅡ」って何て読むのですか？
（佐賀県　井手　豊君）

A まんま「エーエスオーツー」と読みましょう。1作目のASOはその昔かなり有名なゲームだったんだけど、今じゃ知らない人のほうが多いんだろうな。
ちなみにASOとは…。
A・ARMORED
S・SCRUB
O・OBJECT
の略です。

ゲームに関する質問があるという方は、ゲーメスト編集部「なんですか」係まで。待ってるぜ。

続3

新タイトル募集中！

驚異現象ダッシュ501

驚異ネタを送るとき、方法だけでなく、その結果も書いといておくれー。

担当：KAL

驚 484

●ツインビーヤッホー！

●救急車でフルパワー

①まずは下準備として、ベルを「あと少し撃ったら桃ベル（ノーマルアーム）になる」状態にしておきます。

次に、両手をわざと失って救急車を出します。そして救急車に入っている最中に桃ベルを取ると、なぜか分身が付き、さらにショットが最強段階になります。

②また発展技として、バリアを付けた状態でこの技をやると（両手を失ってから、バリア→救急車→桃ベルと取る）、溜め分身以外の装備でも、分身バリア状態になれます。

（千葉県　倉田尚君）

●一気にフルパワーになるだけでも謎なのに、さらに分身まで付いてしまうところがすごい。ただし下準備が必要なので、いつでもすぐできるというわけではないぞ。稼ぎに役立ったりするのかな？

驚 485

●ギャラクシーファイト

●ゲームオーバー後の面数、タイム、得点表示画面のキャライラストが変化する

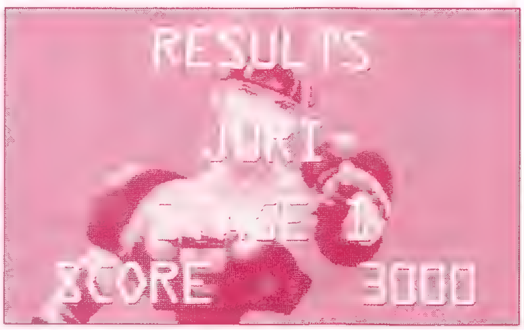
条件は、①ローウェを2－0でクリアする（オールノーミスクリア)。②タイムアタック、得点ランキングの両方で1位をとる。で、これらの条件を満たしていれば、本来バトル前のイラストのはずが全身のイラストになります。

（栃木県　鈴木隆英君）

●これは家庭用でチャレンジするのがいい。MVS（ゲーセン版）だとスコアが記録されてしまうので、1度高いスコアやタイムがでてしまうと、これを超えるのが一苦労だからだ。

また、途中で1ラウンド負けてしまっても、いったんゲームオーバーにして再度コンティニューして勝ち進んでいけば大丈夫だ。

驚異というより、あまり知られていない情報って感じだ。



バストアップイラストが…、



ほ〜ら、全身！拝め!!

驚 486

●真・サムライスピリッツ

●キャラがくらいポーズで踊る!?

・使用キャラ

ガルフォードと王虎、牙神、千両、幻庵、アースクェイクのいずれか

・やり方

ガルフォードが1本取ったあとの試合で、相手の体力を4分の1くらいまで減らしてからメガストライクドッグ→ダッシュ大斬り、通称「牧野」を入れる。このダッシュ大斬りで相手の体力が0になったら成功。相手からパピィは離れるのですが、なぜか相手はかみつかれダメージの姿で「だめぇ！だめぇ！（千両の場合）」と苦しみ続けるのです。この「だめぇ！」という声は勝者デモになってからも1回聞こえます。

（愛知県　まさみ君）

●体力を減らしすぎると大斬りの前に死んでしまうので注意が必要。

これは狂死郎でやるのが一番おもしろい（というかほかのはつまらない）ぞ。

驚 487

●真・サムライスピリッツ

●右京のものすごいしゃがみ大斬り

とりあえずキャラどうしを離して、画面をズームアウト状態にする。そして小残像踏み込み斬りを出して、技が終わる瞬間にしゃがみ大斬りを出す。タイミングがドンピシャなら、右京は相手方向へもの凄い勢いで（しゃがみ大斬りのまま）すっとんでいく。

（埼玉県　加藤英俊君）

●前の驚異同様、かなり以前から現象そのものは知られていたが、ちゃんとした方法が最近になって分かったので掲載だ。

これは要するに、画面がズームアウト↔ズームインする境のあたりで行うことで起こる現象。残像踏み込み斬りの最中は画面が拡大しないので、間合いを測って残像で接近→しゃがみ大斬りを超連打（もしくは目押し)。するとズームアウト状態の距離計算でしゃがみ大斬りが移動していってしまうというわけだ。

初めて見ると「オォッ！」と驚くレベルなので、見たことのない人は試してみよう。

アーケーダー増殖中

レゲーの魂

レゲたまのないメストなんてク◯ープのない…（以下略）。

KAL



レゲーゲーセンMAP

今回はわかりやすい所にあるものを紹介します。

場所は説明するまでもない日本ランドです。

ここの凄いところは、コズモシリーズが全部あること。ハーフミラーのずれた（つまり弾が予想外の軌道でくる）『ダライアスⅡ』、左利きの人のため（？）にレバーの左右にボタンのある『鮫！鮫！鮫！』、テクモ筐体の『出たな!!ツインビー』、スパⅡの真横にある『1943（ミッドウェー海戦は確か'42年では？…）』、さらにその横にはTATSUJINがあります。

あとは遊園地の定番となった『アルカノイド』や『ギャプラス』、『A-JAX』、『PⅡ』、『トリプルウォーズ2』、そして、あの『エイリアンコマンド』が！

なお、すべて人力連射です。僕はここの全部のシューティングをやったため、次の日、腕が痛くて鉛筆がうまく持てなかったです（苦笑）。

テーブル、アップライト問わず1プレイ100円（スパⅡだけなぜか2プレイ100円）です。サファリの客で渋滞が予想されますので注意!!

ちなみに4月16日に1943をプレイしたとき、67万点しかでませんでした。

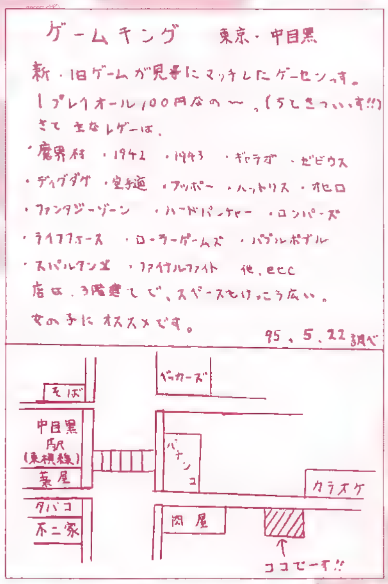
PS、No.138で探してたゲームが5つ以上同じ店舗で見つかった方はご一報ください。探しているゲームに『ヘルファイヤー』、『奇々怪々』を加えます。プレイヤー人気15位という高記録をもつ『ハイパーデュエル』のある店（タイトー、東亜プランのゲームが多い）を希望のお便りが多ければ紹介します。

（愛知県　TAKE⑰君）

●すま～ん、日本ランドって、知らない。ひょっとして、知らないのは編集部の人間だけなのか？

それはそうと、文中の補足をしておきましょう。コズモシリーズとは、～ギャング・ザ・ビデオ（縦シュー）、～ギャング・ザ・パズル（落ちもの系パズル）、エレメカのコズモギャングも入るのかな？（これもシューティング。おもしろい！）

で、『鮫！鮫！鮫！』は東亜プランの超絶縦シュー（基板持ってるぞ）、『達人』も東亜の縦シュー、『ギャプラス』はナムコのギャラクシアン系ハードシューティングで、『A-JAX』『出たな!ツインビー』はどちらもコナミの縦シューだ。PⅡ、トリプル～は麻雀ね。



（東京都　積田　学君）●フム、ソツのない揃い具合。女性読者は行ってみては？



（大阪府　竹井床さん）●可愛すぎて、最初元ネタがわからなかったぞ。スプラッターハウス（'88年ナムコ）の幽霊さんなのだ。

出だし好調！『思ゲー』

6月30日号（No.145）の「イー・アル・カンフー」の記事は、読んでいて「いいなぁ」と思いました。ほかにも「金的判定」や「開脚パンチ」とかを知っている人がいたのかと思うと、すごく嬉しくなりました（ちなみに私は、金的判定はデモ対戦画面で見た記憶があります）。

でも、個人的にはSWORDのバク転について何も触れられでなかったのは残念でした。

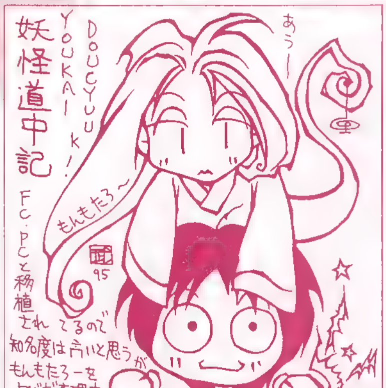
あと、私はブルースに対しては足払いを多用していました（勝てなかったけど）。

（宮城県　川村　亮君）

●評判は、「まずまず」ってな感じで2回までやってきているゲームレビュー。編集部内でも、ファンタジーゾーン（'86年、セガ、横シュー）をやっていて「4面はレーザーでしょ」とか、6ボス、ウインクロンの目玉に貼りついたり、ラスボス自殺パターンを失敗したりなどして、「ここはこうだ」、「俺はこうやってた」、「こんなん知ってる？」てな感じでみんなで盛り上がってます（ファンタジーゾーンだけじゃないけど）。

だけど、知らない人にもおもしろく読んでもらえるように書くのがムズカシイのだ。

この、ライター持ち回りゲームレビューコーナー、「思ゲー（仮称）」でレビューしてほしいゲームがあったら、ゲーム名とライター名を書いて投稿してくれい！そのゲームに関する思い出話や情報、イラストなどがついてるとなお良しだ!!



（福岡県　武術師さすけさん）●グラフィックの美しさと音響効果が印象深い。でも、内容のほうもいい出来だったんだよね。

みんな、行動だ！

No.145の加藤公一さんの意見は、僕も昔から同じ趣味の人と連絡をとりたい、話をしてみたいと思っていたので、ぜひ実行してほしいです（"ゲーム好き" ならたくさんいるけど、"レゲー好き"はあまりいませんから）。

それにしても、僕が投稿した最大の理由は「同じ趣味の人が身近にいないだろうか」ということからなので、こういった意見をもった人がいたということだけでも非常に嬉しいです。

実はNo.139に載った以外の店を3軒みつけた。「ダライアス」と「スクランブルフォーメーション」のビデオをレンタルしている店があった、「コナミ、ゲームミュージックvol.4」、「タイトーゲームミュージックvol.2」のCDを見つけた、前回載った店の1つが大幅に変化した（グラディウス、沙羅曼蛇、スプラッターハウス、カルノフ等が入った）等々、様々な情報



（新潟県　しろくろさん）●敵も味方もぐるぐる回る、システムⅡ使用の横シュー、オーダイン。中央のウェポン君がいい感じ。



（山形県　H．U君）●これいい！いいカンジ！〝舞台〟を描いてくるとはねー。珍しいだけでなく、いいセンスしてると思う。

があるので、ぜひ今度会ってお話をしましょう！

ちなみにいま、してみたいというゲームは「ドルアーガの塔」と「サイコソルジャー」と「メルヘンメイズ」ですね。後者の2つはポスターまで持ってます。見つけた！という人はぜひこのコーナーまで！以上っス（©ラジオのマツナガさん）。

PS．「ミスターX」の正体はジョッキー★笹岡さんですか？

（北海道　畑中祐也君）



（東京都　パンタクル3出たのかなさん）●アドベンチャーブック版、私もやりましたよ。1巻のクライマックスが一番熱い。

●全国に潜伏しているレゲー戦士たちの魂にふつふつと熱くこみあげるものが……。

時空を超えて共鳴する力はどれほどのものなのか？

まずは投稿！

今回、イラスト類はナムコ系で統一、何回目かわからないナムコ小特集でした。



（大阪府　へびは・ねいびさん）●やっぱり、少しでも先に進めると嬉しいよね。スクロール型ゲームのいいとこなんだ♡



（大阪府　NATOさん）●ほんとに性格出るゲームなんだよな、コレッて（笑）。対戦が激熱だっ!!

お知らせ！

次あたりはカプコン系でいこうと思ってるんだけど、も1回ナムコでいくかも。それと、セガ&デコ系の投稿を待ち望んでおるぞよ（ほかのも）。

あとですね、このページはレゲーマニアだけのページではないので、レゲーに興味をもちはじめた、ちょっと前のゲームに関して知りたい、語りたい、イラスト描きたい、なんて人も大歓迎！古いゲームに関する知識がないからって関わっちゃいけない、なんていうことはないんだぞ。

と、こんなところで今回はおしまい。

じゃ、またね。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第7回ゲーム懸賞論文 佳作

格闘ゲームのキャラクター

家永 洋介さん（18歳 愛知県）

ゲームにおけるキャラクターの存在とは何でしょうか。プレイヤーの分身として活躍するキャラもいれば、強敵としてプレイヤーの前に立ちはだかるキャラもいます。個性派ぞろいの彼らのファンになるプレイヤーも少なくはありません。シューティング、アクション、パズルなどゲームのジャンルには関係なくさまざまなキャラが我々プレイヤーを魅了してきました。

しかし、最近のゲームキャラに対するプレイヤーの目はどうでしょうか。「このキャラ強すぎる」、「この技極悪」、「最強キャラだもんな」などキャラをバカにすることばかり耳にします。もちろん、プレイできない敵キャラではなく、操作できる主人公系キャラについてです。操作できるキャラについての暴言が出るゲームジャンルはたった一つしかないと言っても過言ではないでしょう。

それは、現在大流行している格闘ゲームです。一昔前ならこのようなことはなかったはずです。あったとしても、友人との協力プレイ時における、「えー、俺このキャラ嫌だよ」、「しょうがないだろ、そいつしかいないんだから」、「頼む、キャラを変えてくれ」、「早い者勝ちさ」といった具合に、冗談まじりの会話程度でした。

ところが、格闘ゲームでの対戦では、こうはいきません。「強いキャラ」、「強い技」に対する悪口に始まり、ハメや待ちに代表されるプレイスタイルに怒りを感じたり、しまいには台を叩いたり、蹴ったりといった行為に出てしまう始末です。

格闘ゲーム以外なら何をプレイしていても批判はきませんが、対戦をやっていると野外からの野次が多いです。人のプレイについて、あぁだこうだ言うのも失礼ですが、キャラを侮辱するのはもっと悪質です。自分のお気に入りのキャラには、大抵感情移入をしているもので、自分自身が闘っているようにも思えるでしょう。自分の分身ともいうべきキャラをバカにされるのは、我慢できないほどの苦痛になるはずです。

そもそも、キャラの魅力とはその性格であり、容姿であり、生きざまであったり、実にさまざまな要素から成り立っているのです。プレイヤーがキャラに好感を持つのは、このような理由からでしょう。

理由はどうあれ、自分が選んだキャラに惚れ込んだからこそ、お金を使えるのだと思います。好感を持てないキャラには、お金や時間を費やさないでしょう。

人気キャラは嫌われる!?

ゲームキャラの熱烈なファンになる人は多いです。とくに格闘ゲームはキャラの個性を最大限に生かしています。ほかのジャンルでは考えられないくらいキャラの魅力を引き出しています。キャラの大きさ、セリフ、ボイス、動き、勝ちポーズ、必殺技、どれをとってもプレイヤーの心を動かさずにはいられません。格闘ゲームの流行は、ただ単に対戦のおもしろさだけでなく、キャラの人気によるところも大きいと思います。

しかし、人気のあるキャラもいれば、当然不人気のキャラもいます。これはこれで仕方がないのですが、意外にも人気のあるキャラが嫌われていることがよくあります。格闘ゲーム以外のジャンルでは考えられないことです。「キャラの強さ」が原因なのです。

たとえ容姿端麗であっても、崇高な目的があっても、華麗な技があっても、「キャラの強さ」の前には無力に等しくなります。強ければ、どんな理由があっても憎まれ、嫌われます。

その嫌われ方は尋常ではありません。対戦で、そのキャラを選択するだけで嫌がられますし、勝っても「キャラ勝ち」と言われ、負けると「キャラは強いのに負けるなんて、超ヘタ」と言われたりして悲惨なものです。

ゲームやキャラを温かい目で見守るはずのゲーム雑誌にさえ、「強いキャラ」の悪口が羅列してあります。その上、そのキャラを使う人まで悪人のように書かれてあるのには正直、失望しました。ゲーム雑誌という公の場でキャラをひどく書けば、読者も納得してしまうでしょう。

「強いキャラ」のファンの人が、そのような嫌味な記事を読んだら、きっと深い悲しみに陥るでしょう。自分が大好きなキャラが世間では白い目で見られていたことに衝撃を受け、対戦で使うのも気が引け、愛するキャラを悪く言う人たちがいるゲーセンからも遠ざかっていくような気がします。

誰かが「強いキャラ」にならざるを得ないのです。格闘ゲームの宿命といったところでしょう。今、人気絶頂のキャラだって、強くなれば、自然と嫌われていくでしょう。

「強いキャラ」を嫌う人だって、自分の使っているキャラが悪く言われれば気分はよくないと思います。今は強くなくても、続編ものが多い格闘ゲームですから、どうなるかはわかりません。明日はわが身かもしれないのです。

「強いキャラ」を使えば、確かに勝ちやすくなるかもしれません。しかし、対戦はそれほど甘いものではありません。どんなキャラでも練習すれば強くなりますし、「強いキャラ」がいつも勝つなどということ



奈良県　矢塚若知太君

は、ほとんどありえません。

「強いキャラ」は悪で、「弱いキャラ」は善などという考えは完全に間違っていると思います。プレイヤーの腕でキャラの性能の差なんて、なんとでもなるものなのです。

対戦で負けたのをキャラのせいにするのは、自分が使っているキャラに対しても、相手が使っているキャラに対しても失礼です。対戦をする以上、キャラの性能の差を認めて、たとえ負けても、決してキャラの性能や相手キャラとの相性のせいにしないでもらいたいものです。

バランスの取れたゲーム作りを!!

キャラに対する悪口は間接的にそのゲームが駄作だ、と言っているようなものです。格闘ゲームは対戦重視で作られているのですから。「強すぎるキャラ」がいたり、逆に「弱すぎるキャラ」がいたりするのはゲームの質が悪いというほかありません。いくらおもしろいゲームでも対戦バランスが無茶苦茶では、対戦が行われる格闘ゲームとしては失格です。

メーカー側でも「強いキャラ」がいるのを承知の上でゲームを出しています。対戦が行われるのはわかりきっているのですから、キャラ差が縮まるようにもっと調整できないものでしょうか。もちろん、非常に困難な作業だというのはわかります。一つの技やキャラを弱くすれば、ほかのキャラが強くなってしまいます。そのようなことを延々と繰り返さなければならなくなるでしょう。

「強いキャラ」ができてしまったのは仕方ないとしても、そのキャラに対する批判が出る前に、一言くらいそのキャラをかばう言葉を雑誌などに載せてもらえないものでしょうか。メーカー側が納得のいく説明をしてくれさえすれば、非難の声も少なくなっていくでしょう。そのキャラとファンのためにも。

格闘ゲームのキャラは、続編が出てもほとんど変わることがありません。メーカー側としては、人気キャラのイメージを変えたくないのでしょうが、それでは進歩がありません。ゲームキャラは一つの作品で完全燃焼し、次作では新たなキャラに活躍してもらいたいものです。残念ながら、どの格闘ゲームも新キャラや新技を加えたり、音楽や背景は変えても、キャラを変えるところまでには至っていません。

対戦でもっている格闘ゲームには皮肉な話になりますが、対戦さえなければ、格闘ゲームは本当に素晴らしいジャンルになったような気がします。対戦における強さでキャラを悪く言われるのなら、いっそのこと対戦台をなくしてしまえばいいのではないでしょうか。

見知らぬ人と対戦するからキャラがとばっちりを受けるのであって、友達と一緒にやる分には、「キャラの強さ」も笑って済ませられると思います。

もっとキャラクターに愛情を持って!

たとえ「強いキャラ」がいようとも、そのゲームが好きなら、不平不満は出ないはずです。対戦が盛り上がる人気ゲームになればなるほど、「強いキャラ」に対する目が厳しくなりますが、そのキャラもゲームを構成する重要な部分だということを忘れてもらっては困ります。

「強いキャラ」だって好きで強くなったわけではないのです。キャラに罪はありません。もちろん、そのキャラを使う人も悪くありません。どのキャラを使うのも個人の自由です。ゲームとは娯楽の一種です。楽しくなければ何の意味もありません。自分の好きなキャラを使って楽しめれば、勝ち負けなんてどうでもいいじゃないですか。

対戦がメインの格闘ゲームでは、キャラはただ、相手に勝つためだけの道具に過ぎないのでしょうか。協力プレイができるゲームのように、どのキャラも頼りになって、お互い助け合っていき、賞賛や感謝の言葉が飛び交うゲームにならないものでしょうか。こういうゲームには、不必要なキャラは一人もいません。だから、主人公系キャラが非難されることは決してありません。

格闘ゲームのキャラを道具とは思ってほしくはありません。自分の好きなゲームに登場するキャラを、対戦するための道具と見るのではなく、愛情を持って接したらどうでしょうか。すべてのキャラのよさを認め、強さなんて気にせず、もっと純粋な心でキャラに接すれば、きっと今まで持っていたキャラへの気持ちが変わっていくと思います。

講評

対戦格闘ゲームに関する論文は数多くあったのですが、その中でも「キャラクター」にその論点を絞ったものとなると非常に少なく、家永さんの論文は簡潔にまとまっており、たいへんわかりやすいものでした。強キャラが悪で弱キャラが善という考え方など、「うんうん、そういうふうに言う人いるよな」なんて感じる読者も多いでしょう。

確かに、バランスがキチンと取れていないものもあるかもしれませんが、必ずしも「すべて同じ力のほうがいい」というわけではないと思うのですが、いかがでしょうか? 例えば、続編物で新キャラを使いたいなと思った場合、ある程度の強さでないと旧キャラとの対戦で「負けてばかり」という結果になりはしないでしょうか?

2人で対戦する以上、そこで必ず勝敗の結果が出るので、非常にデリケートな問題だと思います。

家永さんも、今後もいろんな角度で「対戦格闘ゲーム」について考えていってください。

（松井むねたつ）

モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

Monitor's Report

実はあと数回で最終回となる予定だったりする。いやー、あっという間だなー。

モニターズリポート

担当：むねたつ

そんなわけで…

とまあそんなワケでこのコーナー、モニター読者に各号のゲーメストの感想を書いてもらって、それを誌面を借りて掲載し、みんなでゲーメストを考えていこーーって感じなのです。

一応、1年間ってことなので、あと数回でこのコーナーも終わりなんだけど、それまで付き合ってください。

ゲーメストNo.139

さて、ゲーメストNo.139は2月28日に発売された号です。表紙は「ヴァンパイア ハンター」のドノヴァン。この表紙は編集部でもすごく評判がよく、かなりの自信作なのです。

「絵の描き方が変わって水彩っぽい感じがよかった」

「ドノヴァンと剣に写るデミトリがパッと見た感じの印象がすごくよかった」

などなど、みんなの感想もなかなか。まだ発売前のゲームとあって（この号を売っている間に発売）このネタで表紙にすることに関しては少々不安もあったのですが、これにしてよかったです。

記事のほうでは、まず「ストリートファイターZERO」を完全独占スクープ。

「写真が大きく載せられていてインパクトが強く、見やすくてよい」

「情報量が少ないながらも期待感は高まるばかり」

「ゲーメストを見るまでまったく知らなかったので、衝撃的でした。巻頭なので、いつも立ち読みしていた人もつい買ってしまったかもしれませんね」

と、概ね評判はよかったのですが、

「今の格闘ブームの中で、昔ほどの人気が出るのか？」

と思う人もいました。さて、実際に出回りはじめたかと思いますが、その出来はどう感じてますか？

そのほかの記事について

では、ザーッとみんなの意見をまとめてみましょうか。

「コンボの説明イラストは文章だけよりもわかりやすかった」「必殺技は載っていたけどコマンドは？」「おきまりのキャラ紹介にシステム紹介」「珍しくページをまたがって構成されており人によっては読みづらいのでは？と思うが、個人的には誌面がキレイにまとまってる感じがしてよかった」

以上、ヴァンパイア ハンターです。必殺技コマンドに関しては、締め切りギリギリまで待っていたのですが、とうとう「まだ決定していません」ということで掲載できませんでした。こういうことについても、ちゃんと誌面でフォローしたほうがいいんでしょうね。

「基本操作の説明や特殊操作がイラストで説明されていてよかった」「キャラ紹介だけでよくわからん。また他誌に負けているし」（以上、餓狼伝説3）

「無駄なページだと言われても、この疑似体験コーナーはいいと思います。大まかなところをつかんでくれているし、ボイスも出ているし」「前号よりページが少なくて残念。疑似体験もあまりパッとせず、面白くなかった」（以上、ツインビーヤッホー！）

「阪神大震災のことが扉にきており感心いたします。私も友人のところに行ってきましたが、神戸の人は元気でしたよ。ゲーセンも全台フリープレイになっていたりもしていました」「仲間の無事と頑張っている姿と、そしてみんなの温かい心が伝わってきました」（以上、アイランド）

とまあ、こんなところでしょうか。この号は久々に付録も増ページもなしで定価500円。

ただ、今後もしばらくは定価以上になりそうです。特別定価であっても増ページがいいですか？それとも、増ページしなくていいから500円がいいですか？このへんの意見も聞きたいところです。

では、また—



新潟県　成岸昇弥君



ゲーメストNo.139（4月30日号）

主な内容

〈紹介、攻略したゲーム〉

ストリートファイターZERO、ヴァンパイア ハンター、餓狼伝説３、ツインビーヤッホー！、X-MEN、バーチャファイター２、ギャラクシーファイト、鉄拳、サイバーコマンド、サイバーボッツほか



茨城県　愛奴のしねき


昇
超えなければならぬ者の為に……
〝奴〟――
サガットを倒せば
俺の永かったようで短い
修業の旅も
一段落つくのだろう
――そう考えていた
ストリートファイターZERO
(予告編)
中平正彦


だが
その一撃は
血の臭いと


死臭さえ
ただよわせていたのだ……


リュウの目指す「真の格闘家」とは?
SH
アドン
ナッシュ
ケン

■中平正彦先生に熱きメッセージを送れ!!! 〒101東京都千代田区内神田1−11−4㈱新声社「中平正彦先生励おた」係

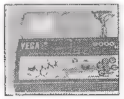




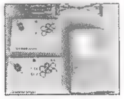
ローズ
強大なる力に
目覚めつつ
ありながらも
使う術を知らぬ
者――
今…
この存在は
あまりにも
不吉だわ……
次号!!!「ZERO」より始まる。
リュウ
俺は闘い続けるだろう!!!!!
そう
全ては
「ZERO」から
始まる!!
YEAH YEAH!!
WALL ECHO SAW
-WAR!!(よろしくねっ♡)
ソドム

TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

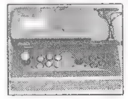
カプコンCPが安くなりました。ストZEROが新登場。

ストZEROベガセット

ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥218,000（送料・税込）

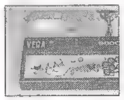
初回¥21,276　¥20,500×11回
〃 ¥11,412　¥11,200×23回
〃 ¥10,388　¥7,900×35回

ストZEROシグマセット

ストリートファイターZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥225,000（送料・税込）

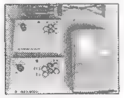
初回¥21,500　¥21,200×11回
〃 ¥13,150　¥11,500×23回
〃 ¥9,100　¥8,200×35回

ストZEROパナカスタムセット

ストリートファイターZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000（送料・税込）

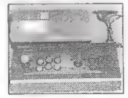
初回¥19,536　¥18,600×11回
〃 ¥12,032　¥10,100×23回
〃 ¥8,568　¥7,200×35回

サイバーボッツベガセット

サイバーボッツ
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000（送料・税込）

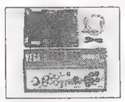
初回¥19,504　¥18,500×11回
〃 ¥10,798　¥10,100×23回
〃 ¥7,252　¥7,200×35回

サイバーボッツシグマセット

サイバーボッツ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥205,000（送料・税込）

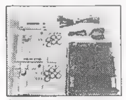
初回¥19,760　¥19,300×11回
〃 ¥11,470　¥10,500×23回
〃 ¥10,780　¥7,400×35回

サイバーボッツパナカスタムセット

サイバーボッツ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥177,000（送料・税込）

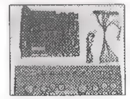
初回¥17,764　¥16,600×11回
〃 ¥9,118　¥9,100×23回
〃 ¥8,932　¥6,400×35回

WHパーフェクトベガセット

ワールドヒーローズパーフェクト
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥175,000（送料・税込）

初回¥16,600　¥16,500×11回
〃 ¥11,250　¥8,900×23回
〃 ¥9,800　¥6,300×35回

WHパーフェクトシグマセット

ワールドヒーローズパーフェクト
MV-1FZ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥176,000（送料・税込）

初回¥16,632　¥16,600×11回
〃 ¥10,184　¥9,000×23回
〃 ¥7,616　¥6,400×35回

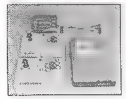
WHパーフェクトパナカスタムセット

ワールドヒーローズパーフェクト
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥155,000（送料・税込）

初回¥14,860　¥14,600×11回
〃 ¥9,570　¥7,900×23回
〃 ¥7,980　¥5,600×35回

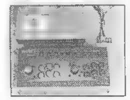
ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット

ヴァンパイア(中古)
S.ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000（送料・税込）

初回¥14,540　¥13,600×11回
〃 ¥8,730　¥7,400×23回
〃 ¥5,320　¥5,300×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥154,000（送料・税込）

初回¥14,828　¥14,500×11回
〃 ¥8,336　¥7,900×23回
〃 ¥6,664　¥5,600×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000（送料・税込）

初回¥22,500　¥22,400×5回
〃 ¥12,800　¥11,700×11回
〃 ¥7,050　¥6,400×23回

X-MEN(中古)ベガセット

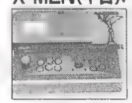
X-MEN(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥135,000（送料・税込）

初回¥13,120　¥12,700×11回
〃 ¥7,890　¥6,900×23回
〃 ¥6,160　¥4,900×35回

X-MEN(中古)シグマセット

X-MEN(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥142,000（送料・税込）

初回¥14,444　¥13,300×11回
〃 ¥7,328　¥7,300×23回
〃 ¥8,372　¥5,100×35回

X-MEN(中古)パナカスタムセット

X-MEN(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥116,000（送料・税込）

初回¥11,412　¥10,900×11回
〃 ¥7,444　¥5,900×23回
〃 ¥5,656　¥4,200×35回

ヴァンパイアハンター(中古)ベガセット

ヴァンパイアハンター(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥157,000（送料・税込）

初回¥14,924　¥14,800×11回
〃 ¥9,738　¥8,000×23回
〃 ¥7,112　¥5,700×35回

ヴァンパイアハンター(中古)シグマセット

ヴァンパイアハンター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000（送料・税込）

初回¥14,956　¥14,900×11回
〃 ¥8,672　¥8,100×23回
〃 ¥8,428　¥5,700×35回

ヴァンパイアハンター(中古)パナカスタムセット

ヴァンパイアハンター(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥136,000（送料・税込）

初回¥13,152　¥12,800×11回
〃 ¥9,124　¥6,900×23回
〃 ¥7,476　¥4,900×35回

他の製品との自由な組合せでローンが組めます。

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

営業時間
AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

特選格安基板

今回の目玉

ストリートファイターⅡ	¥3,000
ドラゴンセイバー	¥28,000
ストⅡダッシュ	¥3,000
ガンダムEX-REVUE	¥12,000
豪血寺一族	¥8,000
豪血寺一族2	¥25,000
スーパーストⅡX	¥52,000
ヴァンパイア	¥55,000
美少女戦士セーラームーン	¥85,000
ソルダム	¥4,000
スペースインベーダーDX	¥38,000
マジンガーZ	¥28,000

海外PCB

アルゴスの戦士	¥15,000
イーアルカンフー	¥12,000
イスパイアル	¥8,000
1942	¥12,000
カルノフ	¥15,000
ガンスモーク	¥20,000
グリーンベレー	¥12,000
魂斗羅	¥18,000
ザクソン	¥18,000
ジャングルキング	¥25,000
スパルタンX	¥12,000
戦場の狼Ⅱ	¥18,000
ダブルドリブル	¥12,000
ダンプ松本	¥15,000
ティップタップ	¥25,000
テラフォース	¥5,000
デスブレイド	¥8,000
バッドランズ	¥13,000
フロッガー	¥12,000
ブラックドラゴン	¥22,000
マンハッタン24分署	¥8,000

カプコン

スーパーストⅡ（ロム）	¥10,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥25,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	¥20,000
ヴァンパイア（ロム）	¥25,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥75,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥22,000
X-MEN（ロム）	¥28,000
エイリアンVSプレデター	¥22,000

ナムコ

エメラルディア	¥6,000
クイズ魔Q大冒険	¥2,000
グレートスラッガーズ	¥15,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
ニューマンアスレチック	¥15,000
メトロクロス	¥35,000
リブルラブル	¥48,000

その他

ゴールデンアックスザデュエル	¥88,000
F1グランプリ	¥2,000
グレート1000マイルズラリー	¥55,000
極上パロディウス！	¥48,000
パロディウスだ！	¥10,000

カプコンステイタス18(新品) ¥78,000で大放出!!

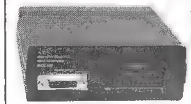

ストⅡ組込	¥85,000
ストⅡダッシュターボ組込	¥88,000
ストⅡX組込	¥135,000
ヴァンパイア組込	¥135,000
ヴァンパイアハンター組込	¥178,000
ストZERO組込	¥235,000

分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。

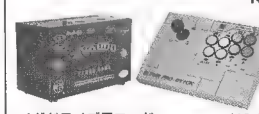
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

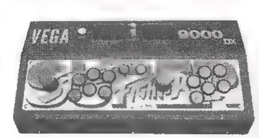
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。

RAS-HD ¥14,500

高画質への決め手！
MSXアダプター ¥2,500

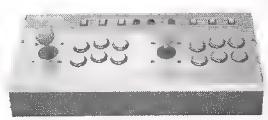
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X、35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ

シグマセット AV-5000 Σ-8000ターボ 特価


メガドライブ用コード	¥2,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
SF用コード	¥4,000

VEGA9000DX 特価


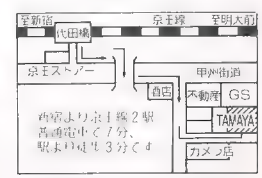
別売：SF用コード ¥8,000
ネオジオ用コード ¥9,800

KIC PANACUSTOM 特価


RGBケーブル21P・15P	各¥3,000
麻雀ハーネス	¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス	¥3,000
SF用コード	¥8,000

麻雀パネル(ハーネス付) 特価


●どのコントロールBOXにも使用できます。



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第31回

ついに歌手デビューを果たした王子。レコーディングも無事終了し、次はアルバムを出す！なんて息まいてるぞ。主演映画「1、2の三四郎」も、みんなぜひ見に行ってくれよな！よろしく〜ん。

4コマ・文　佐竹雅昭



CD 発売よろしく！

東芝EMIから7月5日、遂にCDが発売された。

その名も『GAN GAN』だ。

定価は1000円。

映画『1・2の三四郎』の主題歌として世に出るわけだ。

もともと歌手になりたかった俺はここぞとばかりに頑張った。

どれくらいの時間を歌っただろうか。

「もう一回」

ディレクターの厳しい声が飛ぶ。

完璧に歌うためには、まだまだ時間が掛かりそうだ。

そのとき。

「ちょっと気晴らしにゲームでもしますか」

ディレクターはどこから持ち出してきたのかボードゲームの『人生ゲーム』を出した。

「とにかくこれでもやりながら喉の調子を取り戻して下さいよ」

さぁ、ゲームが始まった。

ルーレットを回す。

いきなり6の目が出た。

1、2、3、4、5、6と駒を進めた。

うぁ〜、いきなり交通事故だ。

こりゃ、かなわん。

気を取り直してもう一度チャレンジだ。

再び6の目が出た。

1、2、3、4、5、6。

よしっ、行け〜！

交通事故。

なんなんだ〜！

俺はこれから起こることがすべてよくないほうに向くのでは、と危惧した。

ディレクターはいち早くそれを察知し、人生ゲームはお開きになった。

「みんな、俺のためにすまないね」

するとスタッフ全員は大きく首を横に振って言った。

「何を言ってるんですか、佐竹さんがしっかりしないとこの歌は成功しないのですよ。とにかく全身全霊、この歌に力を注ぐのです」

「ありがとう、みんな。俺やるよ。最高の歌にしてみせるぜ」

その場にいた全員の目から涙が流れていた。

どうしてこんなに感動しているのだろうか。

無意識にみんなの気持ちがひとつになっていた。

「うぉ〜！」

全員が大声を上げた。

こうなったら誰も止められない。

俺たちは最高の歌を作りあげたのだ。

『GAN GAN』

その名の通りガンガン歌い、ガンガン売っていく。

まさしく青春の第一ページが始まった。

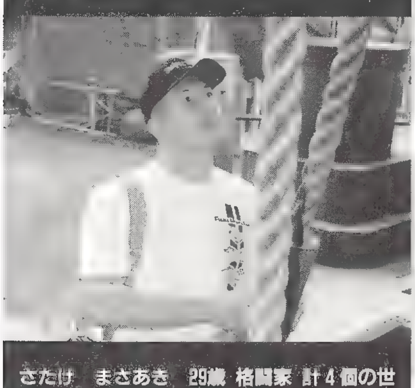
ポエム

「みどろ」
底無し沼から現れた
大きな口の女の子
目から白い液体が
鼻から青い液体が
耳から黒い液体が
おへそには赤い痣がある
byさたやん



（愛知県　尾関秀誉君）

怪獣王子の部屋

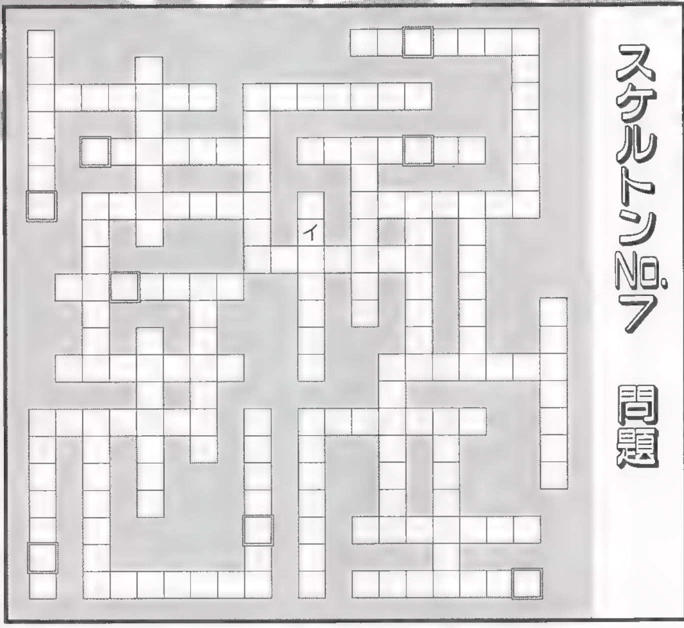


さたけ　まさあき　29歳　格闘家　計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

スケルトンパズルNo.7



出題：APAPA

解き方

今回は7文字限定。締め切りまでかなり時間があるから、じっくりしっかり解くべし。投げ出したい気持ちに耐えたとき、君は一つ成長しているのだ。

ゲーム名群にあるゲーム名を、クロスする部分の文字から次々と決めていきます。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字とみなし、上↓下、もしくは、左→右方向にのみ読みます。すべての枠に文字が入ったら、二重枠中の文字を並べ替えて、あるゲーム名を作ってください。文字はすべて使うこと。

ただし、今回ゲーム名群のゲーム名が1つ余ります。

解答は「二重枠中の文字を並べ替えてできるゲーム名と余るゲーム名」の2つです。セットで答えて下さい。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『スケルトンNo.7係』あてに送ってほしい。

締め切りはぐ〜〜〜っと延ばして、8月30日必着。ただし、7月30日発売号の解答といっしょのハガキに書いてきてはいけないぞ。

正解者の中から、鴻鵠之志（こうこくのこころざし）を持つ5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、宿題の合間に解くのだっ!!

■ゲーム名群

- ・アシタノジョー
- ・アルペンスキー
- ・アレスノツバサ
- ・エイトフォース
- ・エージャックス
- ・ガロウデンセツ
- ・ガンディーラー
- ・キャメルトライ
- ・ギャラクシアン
- ・クイズデデート
- ・クラックダウン
- ・グリーンベレー
- ・サイドアームズ
- ・サイバータンク
- ・サイバーボッツ
- ・サイバーリップ
- ・サンダークロス
- ・サンダーゾーン
- ・ジーアイジョー
- ・ジャイロダイン
- ・ジンジンジップ
- ・スターブレード
- ・ダイノレックス
- ・トップハンター
- ・ドリフトアウト
- ・パンクショット
- ・プラスアルファ
- ・プランプポップ
- ・フロントライン
- ・ペーパーボーイ
- ・マーベルランド
- ・ムーンクレスタ
- ・メジャーリーグ
- ・ヨウジュウデン
- ・ロードランナー

当選者発表

『スケルトンNo.6』の難易度アンケートは、VH1%・H2%・N18%・E29%・VE45%・無回答5%と、珍しくベリーイージーという結果。前回かなり甘くしたつもりなのにノーマルだったから……と思ったら、今度こそ本当に簡単になってたのだ。ゲーム名リストから、コブラコマンドを削除し損なってたので「ゲーム名は余らない」と矛盾しちゃった（ゴメン）んだけど、全体の難易度のおかげで、深刻な問題にはならなかったようで、よかったよかった。

♧当選者♧

PN あゆぽん君（栃木県）
PN 紅神牙さん（愛知県）
林 晃佑君（愛知県）
紫村楓さん（大阪府）
PN 夏葉 緑君（宮崎県）

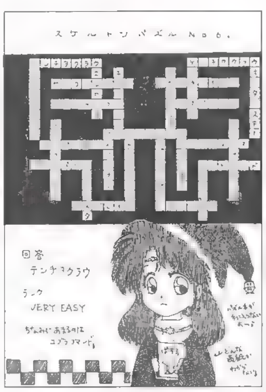
以上5名。おめでと〜。では、お返事コーナーに突入〜っ♪

小出男歩さん、締め切りがど〜してこうなってるかは、よっく考えれば分かるはず。落合誠さん、相変わらずムネムネしてるってわけだ。タコは海さん、何でゲームしてんのが実家にバレんの？S・REM君、プとブはねぇ、FAX校正のときに見分けられないのよ。神宮亭君、どんな金魚？　李cantさん、久しい。高井まさみさん、寿司の仕切りのアレは、どうやらバランと言うらしい。$FIN君、窓は動くぞ。うすいくもさん、どっちかってぇと趣味かも。XCT君、社会人の時間は、やる気で作るものよ。SRQ君、煙草もお酒もナシです。只野さん、がんばれ。岩間一郎君、巫女といえば小夜ちゃんだっ！　井上博之君、では春夏冬中は知ってる？てわけで、今回はここまで。じゃ、また再来週のこのコーナーで。

今月の残念賞



日暮純君（東京都）㊣
今回のむーちゃん改造計画ハガキはこれっ………て、あ、あれ？



PN べるるさん（神奈川県）㊣
パズル本は………注文してくれぇ。逃すと手に入らなくなるかも。



PN 乱入黒子さん（岡山県）㊣
競争率急上昇のレイレイ。この顔で頭ぐりぐり回されたら……怖。



PN かきのたね君（愛知県）㊣
言われたの、って、その後はど〜なったんでしょ〜か？？？



藤原賢介君（神奈川県）㊣
今回から台頭してきたブルーマリー。5つの枠の争奪戦激化中。



既刊

ゲーメストコミックス 絶賛発売中!

■人気ゲームコミックはもちろん、4コマ、オリジナルまでおもしろさ満載のGMコミック!全巻揃えて楽しんでね。新刊も続々出るよ!

ヴァンパイアハンターアンソロジー①		[各七八〇円]
コンティニュー①	ひさの瑠珈	[六八〇円]
ヴァンパイアハンター4コマ決定版①		[五八〇円]
極上パロディウス①	岩尾奈美恵	[八五〇円]
K・O・F外伝'94①	鷹岬 諒	[五五〇円]
ハイスクールガーディアン	仲井戸かすみ	[九八〇円]
龍虎の拳2①~②	天獅子悦也	[六八〇円]
スーパーリアル麻雀PVアンソロジー		[七八〇円]
ファイターズヒストリーダイナマイト①	津雲幻一郎	[九八〇円]
海底大戦争	夏元雅人	[九八〇円]
速攻生徒会①	小川雅史	[五〇〇円]
ヴァンパイア4コマ決定版		[五八〇円]
ネオジオギャルズアンソロジー①~②		[各七八〇円]
ザ・キングオブファイターズ'94・4コマ決定版		[五八〇円]
豪血寺一族2・4コマ決定版		[五八〇円]
真サムライスピリッツ・4コマ決定版①~②		[各五八〇円]
餓狼伝説2①~②	MONDO恵	[各六八〇円]
ストⅡコミックアンソロジー①~②		[七八〇円]
戦国エース	かぢばあたる	[八五〇円]
ヴァンパイアアンソロジー①~②		[各七八〇円]
キャプテンコマンドー①	戸橋ことみ	[八五〇円]
究極戦隊ダダンダーン①~②	伊藤霊一	[①八五〇円②九八〇円]
スーパーストⅡ・4コマ決定版①~②		[五八〇円]
スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー		[七八〇円]
魔法大作戦	竜騎兵	[八五〇円]
SSディッガー①~②	都築和彦	[各九八〇円]
龍虎の拳2・4コマ決定版		[五八〇円]
コットン	水上広樹	[九八〇円]
豪血寺一族①~②	貴城 輝	[各九八〇円]
龍虎の拳	天獅子悦也	[九八〇円]
なちゅらるアニマ	滝沢ひろゆき	[九八〇円]
出たな!!ツインビー①~②	吉崎観音	[各九八〇円]
ゲーパロ4コマグランプリ①~③		[各五八〇円]
ワールドヒーローズ2・4コマ決定版		[五八〇円]
ダークエッジ	なかどくにひこ	[九八〇円]
アクアリウム	須藤真澄	[九八〇円]
餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版		[五八〇円]
サムライスピリッツ・4コマ決定版①~②		[各五八〇円]
餓狼伝説2・4コマ決定版		[五八〇円]
ワールドヒーローズ2①~②	雑君保プ	[①九八〇円②八五〇円]
アンダーカバーコップス①~②	古葉美一	[各九八〇円]
餓狼伝説	LEO ADVER/雲緒霞	[九八〇円]

実績の13年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

アイレム

R TYPE	10K
R-TYPE Ⅱ	12K
迷宮島・妖獣伝	各6K
イメージファイト	10K
エアーデュエル・剣豪	各10K
Mr. ヘリの大冒険	68K
ビジランテ・大工の源さん	各5K
カプセルインベーダー	48K
サンダーブラスター	12K
クイズF1, 1, 2フィニッシュ	3K
ロードランナーⅠ~Ⅳ	各28K
スペランカー	18K
スパルタン X	18K

SNK

サターンofサターン	68K
A, S, O,	18K
カイロスの館	6K
名人戦(将棋)	10K
ストリートスマート	8K
脱獄	3K
ジョイフルロード H付	20K
原始島	8K
ギャングウォーズ	10K
バドルマニア	5K

ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・ASO2・クロスソード・8マン・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット・・各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……各0.5K
F, H, ダイナマイト 3K, WHⅡJET 3K, ガンガン行進曲 8K, ギャラクシーファイト8K
雀神伝説 10K,

カプコン

クイズ三国志・殿様の野望	各2K
1942	8K
1943	12K
魔界村	28K
戦場の狼	12K
虎への道	10K
サイドアーム	10K
マッドギア	5K
アレスの翼	20K
SF-1	18K
SF Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
キングオブドラゴンズ	15K
ラストデュエル	15K
ナイツオブザラウンド	15K
プニッキーズ	10K
クイズD&D	8K
キャデラックス	28K
USネイビー	18K
マッスルボマー	12K
マッスルボマーDUO	15K
バース	22K
スーパーストⅡ	35K
スーパーストⅡ X	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
ダンジョンズドラゴンズ	特価
X MEN	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
SF ゼロ	特価

TOA PLAN

V-V 新品 新品!	8K
ゴークス(センサー2ケ付)	5K
フーピー	7K
アウトゾーン	12K
ヘルファイア	8K
フィグゼイド	8K
達人	7K
達人王	15K

コナミ

イーアールカンフー	20K
ヘクシオン	5K
ストラテージX	25K
ツタンカーム	35K
バンクショット	5K
も~ハスラー	8K
アミダー純正 Ⅰ-12V	38K
グラディウス(電源H付)	28K
〃 〃 Ⅱ	28K
〃 〃 Ⅲ	25K
学園のすすめ・リングの王者	各5K
ビットファイター	10K
ファイナライザー	8K
マンハッタン24分署	7K
スーパーヘリ・コブラ (c)	8K
ブーヤン (c)	8K
サーカスチャーリー	18K
ハイパーオリンピック	20K
ハイパーオリンピック84	22K
パロディウスだ	15K
ジャイラス	25K
サプライズアタック	5K
出たなツインビー	15K
クォース	5K
マーシャルチャンピオン	15K
ジャングラー	25K
グリーンベレー	8K
メインスタジアム	10K

ジャレコ

E. D. F.	8K
銀河任侠伝	18K
エクセライザー	10K
ぶたさん	28K
ソルダム	8K
セイントドラゴン	12K
64番街	18K
サイバトラー	10K
武田信玄	15K
エクセリオン	8K

セガ

フリッキー	28K
スケ番雀士竜子 H付	18K
[illegible]子ちゃん雀荘 H付	12K
炎の騎士	10K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	10K
カルテット 2 16A	18K
レッスルウォー・E. SWAT	各5K
コラムス	8K
コラムス 2	5K
スタックコラムス	8K
獣王記・オーライル	各5K
コットン	12K
パンクパニック	6K
シャドーダンサー	8K
DDクルー	8K
ムーンウォーカー	10K
ボナンザブラザース(S24)	10K
クラックダウン 〃	15K
スクランブルスピリット 〃	12K
ゴーストハンター 〃	3K
所さんのまーじゃん 〃	4K
ラフレーサー S付 〃	12K
ザクソン 純正	25K
ガルディア	12K
テディボーイブルース	38K
アレックスキッド	35K
青春スキャンダル	25K
ピットフォールⅡ	28K
モンスターランド	12K
バーニングライバル	20K
ダークエッジ	20K

タイトー ビデオ出力

スペースインベーダー ↑	65K
クイックス 純正	38K
アルペンスキー	55K
ジャングルキング	45K
飛翔鮫	18K
メイズオブフロット	5K
奇々怪界	15K
ガルメデス	5K
タイガーヘリ	7K
へんへろべー	18K
大旋風	5K
カダッシュ	10K
ハレーズコメット	12K
ザ・ピット	18K
ジョリージョガー	48K
シーファイターポセイドン	35K
ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
功里金団	6K
バブルボブル	35K
スーパークイックス	8K
バトルレーン 5	10K
ヒットジアイス	5K
特殊部隊 UAG(海外)	12K
飛翔鮫(F. SHARK)	5K
ヘビーユニット	3K
ニュージランドストリー	7K
マスターオブウエポン	8K
スーパーマン	12K
ラスタンサーガ2	8K
あしたのジョー	5K
インセクターX	5K
パニックロード	8K
究極タイガー	10K
ゴールドメダリスト 海外版	5K
スラップファイト	6K
女子バレー	5K
キック&ラン	3K
アルバレスタ	12K
エンパイアシティ	10K
クロスシューター	8K
ネクストスペース	3K
ダッシュ野郎	18K
パラメデス・フリップル	各3K
ピンポンキング	5K
フォーティ ラブ	10K
リングファイター	3K
レインボーアイランドEXT	28K
女三四郎	25K
黄金の城	35K

F-2 マザーボード付

プリルラ	65K
メタルブラック	58K
ガンフロンティア	58K
ミズバク大冒険	18K
キャメルトライ センサー付	25K
ハットトリックヒーロー	8K
麻雀クエスト	10K
ドリフトアウト	8K
忍者キッズ	8K
MJ-12	10K
ダイノレックス	8K
ドンドコドン	12K
※ マザー不要の場合	-5K
F2マザー	6K(大基板)
〃 〃	5K(小基板)

※下記のサブボード内の2枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

デコ

空牙	15K
空手道	12K
バルダーダッシュ	3K
キャプテンアメリカ	12K
ロボコップ	8K
サイコニックオスカー	15K
ダークシール	12K
〃 〃 2	15K
コブラコマンド	8K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	10K
ファイターズヒストリー	4K
S R D	5K
リバレーション	6K
デスブレイド	8K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	12K
スクランブルエッグ	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 3	3K
WWFレッスルフェスト	3K
ドッチボール	3K
ブロックアウト	3K
コンバットライブス	3K

ニチブツ

アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
テラフォース	8K
レジオン	8K
ハイホー・ハイホーⅡ	各2K
五目ならべ(連珠)	8K
ダイナミックスキー	8K
クレージークライマー	88K
ムーンクレスタ 純正	38K

UPL

XXミッション	15K
忍者くん	8K
ムスタング	10K
バンダイク	5K
タスクフォースハリアー	8K
ゴモラ	12K
アクロバットミッション	5K
ノバ2001	18K
アトミックロボキット	10K

クイズ各種

学園パラダイス, ココロジー, TV合衆国, 各2K
ココロジー2 パニクルファンタジ クイズ365 アテナのハテナ 各3K

テクモ

忍者龍剣伝	10K
スターフォース	25K
スーパーピンボールアクショ	10K
ピンボールアクション	5K
シルクワーム	8K
ワールドカップ 90	3K
タンクバスターズ	5K
ジェミニウィング	10K
アルゴスの戦士	18K
リムロッキンバスケット	5K
ワイルドファング	10K
カンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K

ナムコ

ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	38K
爆突機銃艇	25K
ブラストオフ	20K
メルヘンメイズ	48K
デンジャラスシード	10K
妖怪道中記	18K
ワールドコート	8K
タンクフォース	8K
スーパーパックマン	45K
アサルト 純正パネル付	75K
バーニングフォース	28K
ドラゴンセイバー	25K
未来忍者	35K
マーベルランド	28K
ワルキューレの伝説	65K
オーダイン	50K
コズモギャングザビデオ	15K
ローリングサンダー2	15K
ワンダーモモ	78K
スカイキッド	58K
ドラゴンバスター	48K
ギャプラス	38K
バラデューク	28K
リブルラブル	68K
コズモギャングザパズル	3K
エメラルディア	3K
エクスバニア	5K
ティンクルピット	8K
スーパーワールドコート	8K
グレートスラッガー	3K
ニューラリーX	68K
ゼビウス	25K
ディグダグ	25K
ギャラガ	18K
パックマン	18K
パックギャル	25K
ドルアーガの塔	88K

その他

ハイパーデュエル(新品)	10K
ヨットマン	58K
バルーンブラザース	3K
ウルトラマン・クラックス	各3K
ミスターDO (c)	5K
アグレス	5K
ファイアートラップ	5K
マーカム	8K
プログレス	10K
F1グランプリ Ⅱ	5K
スカイスマッシャー	3K
ボラックス	5K
SDガンダム	5K
機動戦士ガンダム	5K
オーマイガー	5K
ブレイゾン・STG	各5K
リバーパトロール 純正	68K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K
ガルフストーム	10K
ドンキーコング	68K
〃 〃 Jr.	28K
〃 〃 3	18K
ポパイ	22K
マリオブラザーズ	28K

その他

ファイアーバード(C)	28K
ポイット 新品	3K
グランドクロス 新品	3K
トリテ	8K
ファニーマウス	12K
アンブッシュ	10K
エアーウルフ	12K
カウンターラン	10K
キャッスルオブドラゴン	5K
キースー&ルーシー	15K
ドリームショッパー	15K
ソニックウイングス	15K
スカイランサー	10K
カンガルー	25K
五月陣戦	15K
ボンビングワールド	3K
ニュージグザグ	10K
ポトポト	5K

[illegible]

シルバーランド	58K
ペラちゃん	58K
パーディ	35K
キャプテンスタントマン	38K
ポレンチ	38K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン, 大霊界雀師, 放浪記 役, カメラ小僧, 大予言, ねるとん紅鯨団, 各2K
早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, とってもE雀 熱血グランプリギャル, 各4K
トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 私生活, 爆発純情伝, 沈黙の艦隊、実験ラブストーリー、クリニック 各8K

舞妓花	6K
葉をやらねば	6K
Sリアル Ⅲ	25K
スーチーパイ	15K
バニラシンドローム	25K
ファイナルロマンス	25K

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
・スペースストレンジャー(音楽) モノクロ ビデオ出力 35K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス (3画面)		38K◎
ダライアス Ⅱ (3〃)		25K◎
アフターバーナー Ⅱ	(a)	28K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	48K◎
サンダーブレード	(a)	20K
バトルシャーク		12K
ウェック ルマン	(a)	15K
エンフォース		10K
W. G. P.		8K
アウトラン	(a)	48K
レール チェイス	(a)	28K◎
パワードリフト	(a)	48K◎
ラッド ラリー		28K
アクアジャック		10K
ギャラクティックストーム		98K◎
ナイトストライカー		98K◎
スーパーハングオン	(a)	28K
スーパーモナコGP	(a)	20K
ダライアスⅡ (2画面)		20K
ウォーリアブレィド (〃)		18K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意 ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。 1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA用コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV新登場

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ. TV. ラジカセヘッドフォン接続可. 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

OPEN

中古基板コンボAVあります

パソコン&ファミコン
遊コン
CYBER MEDIA SPACE

〒700 岡山市表町3丁目5番地120
TEL(086)231-1835
FAX(086)231-4907

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口
下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

本の紹介にあたって、欠点の指摘だけで良い点を書くだけの文字数を確保できない本もあるが、紹介する10冊の本の背後には、必ず3～10冊の本の蹴落としたライバルたちがいる。だから、載っている本は、すべて選抜されるだけの良い点を、書かれずとも持っていることを覚えておいてほしい。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月20日、9月14日発売号締め切りは8月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「〇月〇日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『〇月△日発売号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

K.O.



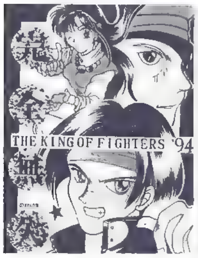
ジャングルの尻尾発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+50円切手にて。

「ラウとじーさんとデュラル以外は何とか出てます」

アキラとジャッキーが多めの、ほのぼのギャグ本。サラとアキラのカップリング。

（〒538 大阪府大阪市鶴見区横堤4-15-11-5D号 金田妙子）

完全無欠



おやじの海発行、B5判44頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「ギャグ満載のKOF本です」

日本、餓狼、怒、龍虎、中国チーム中心のギャグ本。

（〒135 東京都江東区永代2-26-7 田村理香）

お気に召すまま♡



TERUYA!発行、A5判44頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「デミ×モリのラブコメギャグ本。ヴァンパイアの女性キャラが好きな人に！」

絵もギャグのノリも布浦翼風のギャグ本。本の後半がページ埋めっぽい印象になっているのは残念だが、布浦翼調とヴァンプの融合は自然。

（〒900 沖縄県那覇市曙3-9-1-1007 照屋葉子 (ゲ)係）

小童めが!!



勅犬発行、B5判48頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「柳生十兵衛ファンに捧げます。ちなみに十兵衛・チャムチャム親子本の傾向有り」

巻頭13頁ストーリーを30頁まで増量して、1頁ギャグを厳選し、途中に織り混ぜる構成にすると、もっと読みごたえのある本になるだろう。独自の味と魅力を持った十兵衛が描けているのは評価できる。

（〒170 東京都豊島区西巣鴨4-8-25 舘方「勅犬」）

WARMLY LOVERS



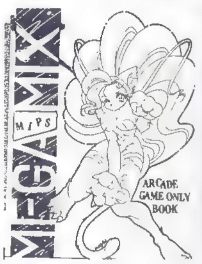
城弥広己発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+240円切手にて。

「ほとんどハンゾウ×リョウコなWH恋愛本。フウマ×ジャンヌも有りです♡」

2つのカップルを追った本。4本のショートストーリーは、ちゃんとエピソードが語られていて、カップリングに賛同できるWHファンなら、押さえておいて後悔しないぞ。

（〒890 鹿児島県鹿児島市上荒田町3-23 Gビル20-301 前田孝子）

MEGA MIX



M-IPS発行、A5判28頁オフ、200円の無記名小為替+190円切手にて。

「格ゲー中心のよろづ本です」

パイの4頁&1頁の他、フエリ&モリ、ニーナ&アンナ、ルーミのそれぞれ1頁4コマなど。イラスト&トークが多すぎるけど、キャラの可愛らしさはかなり出てる。

（〒173 東京都板橋区中板橋31-1 水島荘201号 鈴木方 M-IPS）

K・K



asexual発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手で。

「紅×京でH有りです。京が子供っぽい」

キャラ設定が「男」であるというだけで、男を描けていない。が、そのおかげで、逆に読みやすいとも言える。18歳未満の人は購入できません。

（〒001 北海道札幌市北区新川1条4-4-30-7号 小松小夜）

GOOD LUCK



M's CLUB発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替+270円切手にて。

「映画ケン×リュウ本。2人の修業時代の話です。H有り」

少年時代の2人を追った話。やおいというより、ショタの感覚に近そう。とはいえ後半けっこうHに進むので、一応18歳禁指定しておきます。

（〒239 神奈川県横須賀市船倉1-3-13 高橋荘 猪狩絵美）

山椒・改



スタジオカレーハウスチャンドラ発行、B5判44頁オフ。800円の無記名小為替にて。

「シリアスとコメディの2本立てのH本です」

ガル×ナコ、シャル×ナコの2本。さらなる画力の向上が課題。18歳未満は購入禁止。

（〒652 兵庫県神戸市兵庫区浜崎通5-16-308 嶋加徹）

格闘美少女図鑑



PONPALAS発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替+310円切手にて。

「浅井市子個人誌です。ちょっとえっちなナコルルカラーピンナップ付き。成人向け」

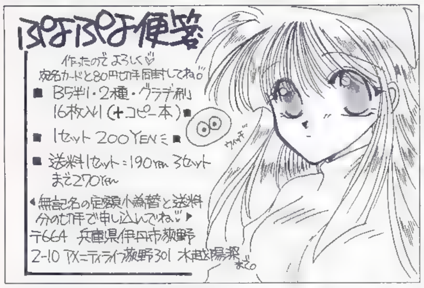
（ナコ+紫ナコ）×レイレイと、フェリシアなど。レイレイのチャイニーズゴーストらしさがないのが残念。18禁。

（〒814 福岡県福岡市早良区原8-35-3 川上リカ）

おわび：7月15日号のこのコーナーで、H本→日本なる誤植がありました。また、本のタイトル地紋のアミの欠落がありました。謹んでお詫びいたします。ごめんなさい。

伝言板

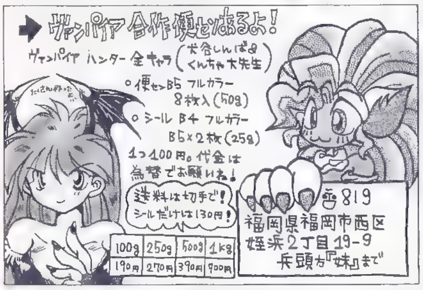
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

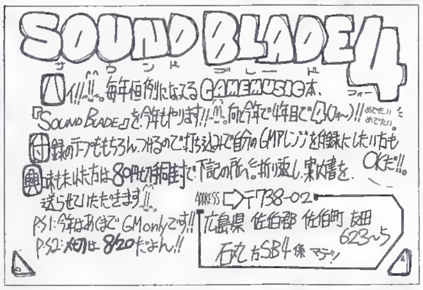


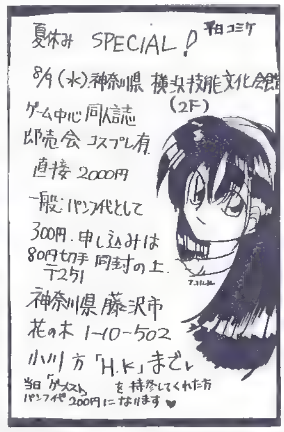












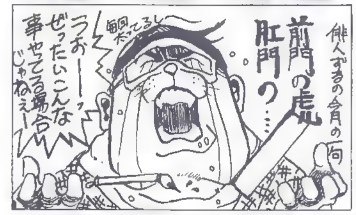






今宵も君の血で乾杯といこうか

DISC BOX

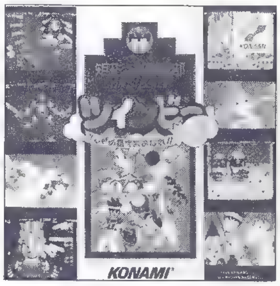


するする

MD、DATがこの世にあるため、CDを買わず、レンタルで済ませている私だが、早くCD-Rなるもの（録音できるCD！）が出てくれないかと待っている。2、3年前のオーディオショーで試作品が出ていたが、まだ出ないようだ。MDの普及を考えるとちょっと無理っぽいか。でも出ればCDチェンジャーがそのまま使えるのにね。

今号の新作情報

矩形波倶楽部 Pro-fusion ～ツインビー・ヤッホー！～



1995年7月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7669
価格：￥2800（税込み）

コナミの横画面縦スクロールシューティングゲーム「ツインビー・ヤッホー！」から10曲をセレクトし、ポップにアレンジ。ベーシストに白石慶一氏、パーカッションにWhacho（ホワチョ）氏を迎え、ヤッホーサウンドを演奏している。このCDはツインビー生誕10周年記念の第3弾！ヤッホー3部作の2作目となる。矩形波倶楽部としては久々のゲームアレンジもの！コナミファン必聴ものだ！

エアーコンバット22



1995年7月21日発売
ビクターエンタテインメント
VHS：VIVL－149
L　D：VILL－103
価　格：VHS　￥4900(税込み)
　　　　LD　　￥4900(税込み)

エアコン22の魅力を余すとこなく収録！シビアな戦闘シーンとノリのサウンドで気分は最高！

ゲーメストビデオ ヴァンパイアハンター



1995年6月30日発売
新声社
VHS：GV-17
価格：￥4800（税込み）

初心者にわかりやすいようにシステム解析し、上級者には役に立つ連続技を伝授！ナレーターはデミトリ&モリガンだぞ！

TOP10 6/1～6/15㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	124	ヴァンパイアハンター	SM	SRCL-3197～8	3200円
	2位	7	82	餓狼伝説3	PC	PCCB-179	1500円
	3位	2	61	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
	4位	4	30	ダライアス外伝	PC	PCCB-166	2000円
	5位	10	26	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
	6位	-	24	リッジレーサー2	VE	VICL-15031	1500円
	7位	-	23	ギャラクシーファイト	PC	PCCB-177	1500円
	7位	-	23	X-MEN	SM	SRCL-3120	2000円
	9位	-	21	リッジレーサー	VE	VICL-15036	1500円
	10位	-	19	水滸演武	PC	PCCB-180	1500円
ビデオトップ10	1位	1	356	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	2位	2	37	V・H～ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	3位	8	22	バーチャファイター　エターナルバトル	TE	TYVY-5006	4800円
	4位	4	10	鉄拳	VE	VIVL-147	4900円
	5位	8	9	ヴァンパイア	SS	GV-12	6800円
	6位	-	8	バーチャファイター2	TE	TYVY-5004	4900円
	6位	6	8	真サムライスピリッツ	SS	GV-14	4800円
	8位	3	6	レイフォース	PC	PCVP-11662	4800円
	9位	4	5	スーパーストリートファイターⅡX	SS	GV-9	7000円
	9位	-	5	ストリートファイターⅡザ・ヒトスリー	SM	SRVW-1713	5500円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

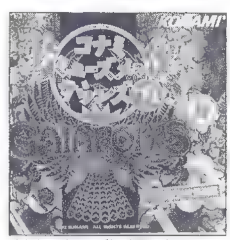
ハンターががんばる中、餓狼3が追撃！VF2は対戦熱は高いが、このままズルズル落ちてしまうのか。ダラ外、レイフォースは、相変わらず強い。6位以下は復活組！リッジの新作、レイブが近々出るが、これもまた強そうだ！

ビデオ編

今一番熱い対戦はやはりこれVF2！これで街にさらに強いヤツが増える？2、3位は大会の収録もの。鉄拳は近々「2」が出る。これもまた熱そう。3位だったレイフォース、でも長居しそう。SストⅡXはZEROの登場でいかに？

今号のオススメタイトル

さあ夏本番！夏といえばやはりこれ、コナミ・アミューズメントサウンズシリーズの「'93…夏／ガイアポリス」でしょう。



AMサウンズ'93夏（KR）

最近ではRPG感覚のゲームが少ない中、非常によくできたゲームで、きれいな絵と、その世界観にマッチしたサウンドで楽しませてくれた。完成度が高かったせいか、アレンジものがその後出ていないのが残念だ。

久々にストリートファイターがゲームセンターに帰ってきた。そう「ZERO」だ。「ZERO」の設定は、ストⅡより前ということになるが、ストⅡ以降のキャラクターも出ている。やはり中心はストⅡ。そのシリーズをひとつにまとめ、さらに「ZERO」の開発途中バージョンの絵が入ったものが出ている。ストⅡとその歴史を知るならこの一本で大丈夫だ。



ストⅡヒストリー（SM）

GAMEST PRESENTS

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954) 25:00〜25:30
CBC(1053) 24:00〜24:30
ABC(1314) 23:05〜23:35

松本梨香の
ゲーマーズナイト

チミらは番組特製テレカを手に入れたか？梨香ネエのグッドなボディが拝めるだけでなく、炎の薩摩隼人・ぴぐ、仕事の鬼・ももやん、そして男・さわたりの３人のトホホな写真も見られるのだ。さあ、今すぐラジオに葉書を出してテレカをゲット!約束だ!



さすが！ダンサーというだけのことはある。

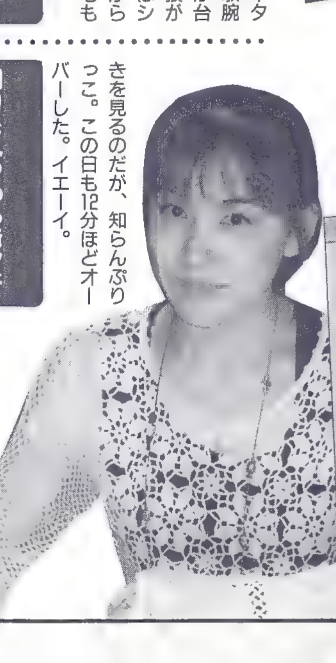












実録！ゲマナイはこうして作られる！ ○月×日 某所にて

毎週一度の収録日。

梨香ネエ、さっそうとスタジオ入り。声が大きい。ガードマン失神。

ももやん、ぴぐも続いて入場。編集部で徹夜したため顔色が悪い。おまけに集合時間に遅刻しているためN氏に怒られる。マウント二田、さらに遅れて怒られる。なごやかなムードにつつまれた心温まる光景。

梨香ネエとひとしきり雑談を交わす。至福のヒトトキ。

そうするうちに、政治ネタからシモネタまでこなす敏腕放送作家・アントン杉本が台本を皆に配布。一同に緊張が走る。しかしすぐに話題はシモネタへ。顔を赤らめながらも夢中で話す梨香ネエ。ももやん眠たがる。

出演者ブース内へ

ブース内で台本合わせを進める間、ダンサーみねが誤聴の園、使う曲などの指示を出す。試しに何度か聞いてみて、「聴こえるよ」だの、「聴こえねーよ」だのと盛り上がる。ブースの中の出演者には聞こえていないので、ざまを見よとばかり、とりあえず踊ってみせるダンサーみね。喝采を受ける。やるな。

いよいよ本番開始

実は録音番組だったゲマナイ。

会話が乗ってくると、ついついしゃべり過ぎてしまう3人。時には50分ぶんくらいしゃべり狂う。あとの編集作業でディレクターさんたちが泣きを見るのだが、知らんぷりっこ。この日も12分ほどオーバーした。イエーイ。

明日を見つめる俺タチ

収録も無事に完了。そして梨香ネエとの別れ。その場に泣き崩れるぴぐとももやん。

「また来週会えるんだから」となぐさめるマウント。踊るみね。

来週にそなえて作戦を練るために、ゴハンを食べに行く。力いっぱい食べながら、建設的な意見をぶつけあい、その日の反省をする。ときには殴り合いにもなるのだが、全力で闘ったものの間には強い絆が生まれるのだ。

「やろうぜ、みんな!!」
「ギョーザ追加ね」

つづく（ウソ）

注・この記事は基本的に事実ですけど、全面的に脚色してます。

電波の届かない地域の皆様のために！ テープブレゼント開始ィィィィ！

不運にも番組がネットされていない地域のミナサマ、お待たせしましたー。

月々の放送をテープ１巻にまとめ、それぞれ50名のみなさんにプレゼントしていきます。欲しい人は

1. 住所　2. 氏名　3. 年齢　4. 職業　5. 何月にオンエアされた番組が欲しいのか　6. 番組へのあふれる思い

これらを明記して、葉書で送ってください。

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト
「梨香のゲーマーズナイト番組テープ欲しいよ係」

※テープは１枚の葉書につき、１人１本までとさせていただきます。



5月3日、東京・神保町にある書泉ブックマートで張(バリ)兄貴こと大張正己氏のサイン会が行われたぞ。詰めかけたファンに手際よくサインをしていく張兄貴。本当に早いんだこれが。この日は本を買った人にクジ引きで「ゴウカイザー」のポスターがもらえたりもした。また、サイン会終了後は兄貴の意向で「質問コーナー」をやってみようってことになって、ゴウカイザー、最近の仕事、なんと奥さんの質問にまで答えてくれ、サイン会は大成功!!。
そんなワケで張兄貴も描いている「ネオ・ジオギャルズアンソロジー2」は現在、大好評発売中だぞなもし。

VF2全国大会は柑橘系さわやか味!?

各地に有名プレイヤーを生み、いまだ熱い闘いが繰り広げられるバーチャファイター2。そんなVF2の新たな全国イベントが開催中なのだ。

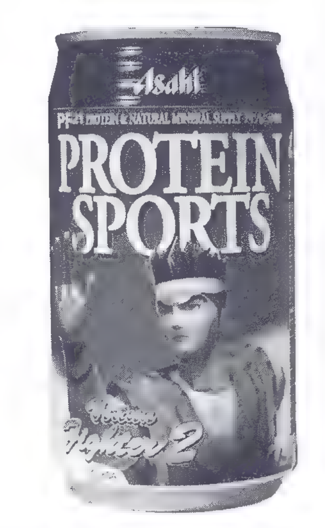
その名を「W.F.T公認バーチャファイター2マキシマムバトル　アサヒプロテインスポーツカップ」。全国約400カ所のセガAM施設を舞台に大々的に行われているのだ。

このイベントは7月16日までの第1次予選、7月23日～8月16日の第2次予選とバーチャ道場17カ所の鉄人・名人戦の優勝者合計で、最大834人を選び、エリア大会を経て、横浜ジョイポリスでの全国大会で雌雄を決するという大規模なもの。

出場方法は、全国のセガAM施設に備え付けの参加申込書に記名して店舗スタッフに渡すだけ。エントリーカードを発行してくれるぞ。

また、バーチャ道場の会員は鉄人戦・名人戦へも出場できる。

さて、この夏、VF2全国ナンバーワンとなるのは一体誰!?セガAM施設内の自販機で売ってる柑橘系・さわやか味の「アサヒバーチャファイター缶」でも飲みながら、キミも挑戦してみたら!?



夏の風物詩!? カプコン国技館イベント

これまでチャンピオンシップと銘打ち行われていたカプコンの夏のイベントが今年もやってきたぞ。

今回は「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」。8月10日（木）に行われる。場所はもちろん東京・両国国技館。5000人を集めて行われるイベントだ。

当日は、カプコン新作ゲームソフトの展示・体験プレイ、プレイステーション版ヴァンパイアのゲーム大会、コスプレ大会と内容も盛りだくさん。やっぱこのイベントに行かないと"夏が来た"って気がしないよね。

参加希望のキミは、今すぐ本誌インフォメ・カプコン係までハガキで応募してくれ。30名に招待状を送っちゃうぞ。

それから、カプコンに直接応募して参加する方法もアリ。往復ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、
〒104
東京都中央区京橋郵便局私書箱11号
「カプコンサマーフェスティバル'95イン国技館」係
まで応募してほしい。

返信ハガキのおもてには必ず自分の郵便番号、住所、氏名を記入してね。

また、その際、プレイステーション版のヴァンパイアのゲーム大会に参加希望の人は"ヴァンパイア参加希望"と絶対に書いてくれ。さらにコスプレコンテストに参加希望の人は封書で写真（全身、上半身各1枚）を同封して応募するか、往復ハガキに"コスプレ参加希望"と書いてほしいのだ。

締め切りはいずれも7月21日（金）まで。当日消印有効だ。急げ。

奥田民生興奮!? コンパイルレーシングチーム



以前、紹介したコンパイルのレーシングチーム「コンパイル・レーシング・ヤマハ」がついに始動!今シーズン第2戦までの結果を報告しよう。

4月28日～30日にかけて行われた開幕戦。スポーツランドSUGOでのレースは大雨の中で戦われた。レース中、転倒、リタイアが続出する中、「コンパイル」は予選14位から7位でゴール。総合ポイント15点を獲得した。

続く第2戦は5月12日～14日にかけて行われた。このとき、筑波サーキットは予選、決勝ともに曇り空。マシンのセッティングに苦しみながらも予選の15位から10位でフィニッシュ。ここで5ポイントを得た。

今シーズンは第10戦、11月までまだまだレースは続くわけだが、まずは幸先のいい出だし。これからも「コンパイル」チームを皆で応援していこう。

プレゼント
「コンパイル」チームの連続ポイントゲットを記念して、オリジナルTシャツを10名に。

ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号とコンパイル・レーシング・ヤマハへの意見を書いて
〒732
広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビル9F
㈱コンパイル「コンパイル・レーシング・ヤマハ　Tシャツ」ゲーメスト係
まで送ってください。

締め切りは7月31日の消印有効です。
(問)082(263)6165



お待ちかね! 東映アニメフェアだ!!

お待ちかね!東映アニメフェアの季節がやってきたね。

この夏のアニメフェアは「ドラゴンボールZ　龍拳爆発!!悟空がやらねば誰がやる」「スラムダンク　吠えろバスケットマン魂!!花道と流川の熱き夏」「忍空」の3本だ。

「ドラゴンボールZ」は今回で劇場版13作目。

ドラゴンボールを集めて神龍を呼び出した悟空たちは伝説の勇者・タピオンを復活させる。しかし同じころから西の都では奇妙なモンスターたちが現れだし……。

おなじみ悟空、悟飯、悟天にトランクスらが地球破壊をもくろむ幻魔人・ヒルデガーンに挑む。

「スラムダンク」のほうは、流川の後輩・イチロー少年のバスケット選手としての最後の夢を叶えるため、花道たちが試合に臨むというストーリー。

ほか、現在CX系で放送中の「忍空」劇場版を併映。

スクリーンでパワーアップして繰り広げられる僕らのヒーローたちの活躍、今から楽しみだね。

皆して観に行こう!!


©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画

もっと!ときメモイベントキャラバンへ急げ!

ラジオ「もっと!ときめきメモリアル」(文化放送・土曜24：00〜24：30)聴いてる? なんと同番組の全国イベントが、この夏、全国7カ所で行われることになった!

このイベントキャラバンの内容はというと、「もっと!ときメモ」出演者の金月真美、長沢ゆりか、菅原祥子がゲストとして歌とトークショーを繰り広げるという素敵なカンジになっている。

開催日、問い合わせ先などを発表しちゃうよ。急がんと間に合わんぜ。ダッシュ!!(なお、開場、開演時間はいずれも予定です)

札幌　7月15日(土)
ターミナルプラザことにPatos
開場　15：00
開演　15：30
㈲アニメイト札幌店
011(219)1223

東京　7月22日(土)
足立区産業振興館
①開場　13：00
　開演　14：00
②開場　15：30
　開演　16：30
㈲アニメイト
03(3957)1234

大阪　7月23日(日)
つかしんチャーチスクエア
開場　13：00
開演　14：00
㈲サンコーつかしん店
06(420)3781

上尾　8月5日(土)
チルコポルト上尾店
開場13：00
開演14：00
㈲大宮ヤマギワ
048(641)7325

福岡　8月6日(日)
天神ベストホール
開場　13：00
開演　14：00
㈲キングレコード福岡支店
092(751)4331

名古屋　8月9日(水)
中村文化小劇場
開場　13：00
開演　14：00
㈲アニメイト名古屋店
052(453)1322

静岡　8月10日(木)
メディアシティ5F
メディアホール
開場　13：00
開演　14：00
㈲アニメイト
03(3957)1234

ダブルドラゴンメダルキャンペーン知ってる?

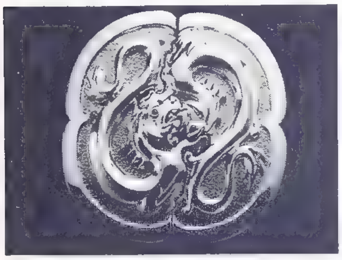
6月2日に発売されたネオ・ジオCD版「ダブルドラゴン」について。もう持ってるって人には耳よりな、まだ買ってない人には買ったらお得な情報です。というのは「双截龍ゴールドメダル」がもらえちゃうって話なんだな。

実はネオ・ジオCD版「ダブルドラゴン」をある設定で1コインクリアすると、隠しIDコードが表示される。

・難易度設定——難しい
・勝負数設定——2本勝負
・チャージ——有りor無し
・データ・ロードはしない
・1コインクリア

が、その条件だ。

と、いうわけでIDコードがわかったら、まずハガキにパッケージのバーコードを貼り、IDコード、郵便番号、住所、氏名、年齢、学年(職業)を記入して左記に応募してみよう



〒165
東京都中野区新井1〜26〜6
テクノスジャパン「ダブルドラゴンプレゼント」係

先着500名に限り、全米ロードショーされた「ダブルドラゴン」ムービーと同じメダルがもらえちゃう。

なお、この映画はBMGビクターからビデオとして発売されるそうです。

奮って応募してね。

お知らせその2は、「ダブルドラゴンCD」ゲーム大会の巻。現在までに決まっている会場は次のとおり。

7月22日(土)
ブルート昭島店(東京都昭島市)13：00〜17：00

7月23日(日)
カスミ家電MEGA学園店
(茨城県つくば市)
13：00〜17：00

7月28日(金)
マツモト電器深谷店
13：00〜17：00
(埼玉県深谷市)

7月30日(日)
(株)クォーク　リバティ三芳店　13：00〜15：00

豪華商品があるとの情報も。そのほかの開催地、お問い合わせはテクノスジャパンへ。
㈲03(5343)5600

好評につき…メストフェア再び!!

この夏、新声社の書籍が勢揃いする"ゲーメストバックナンバーフェア"が都内の2カ所の書店で開催されるぞ。

その名は、書泉ブックマートと書泉ブックタワー、だ。

書泉ブックマートは2階がゲーム関連書籍のフロアなんだけど、TRPG関係の輸入ボードゲームやフィギュア、カードゲームなんかもアリ。3階のコミックフロアには同人誌も大量に置いています。

書泉ブックタワーのほうはこのたび1周年を迎えた新しい巨大書店。7階・ゲーム関連フロアと8階・コミック売場に寄れば「新声社のものなら何でも揃う……はずです!」と、担当の方。

というわけで新声社マニアもそうじゃない人も大集合!なのだ。

書泉ブックマート
03(3294)0011
書泉ブックタワー
03(5296)0051

すばらしい本屋さん110軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクエアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-6200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラボートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄瑠堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス(ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

今月の本屋さん、グッズ取扱店 3店大紹介

石丸電気ゲームワン 7月21日オープン

秋 葉原に出現する石丸電気ゲームワンは7月21日オープン。一言でゲームの専門店だ。

7月21日、秋葉原にゲーム専門店「石丸電気ゲームワン」がオープンする。秋葉原と言えばゲーム販売店がひしめき合う地域。ゲームワンの参戦は、秋葉原に旋風を起こすこと間違いなしだ。ゲームファンにはたまらないね。

1階は、SFCのソフト、攻略本を中心に展示。ゲーメストムックのバーチャファイター2は勿論、コミック、謎本もほとんど揃っているぞ。

2階は新世代ソフトフロアだ。プレイステーション、セガサターンのハードソフト、そしてSFCの新作ソフトもこのフロア。さらに、1、2階にはアーケードゲームコーナー、SFCや次世代機の無料ゲームコーナーもある。

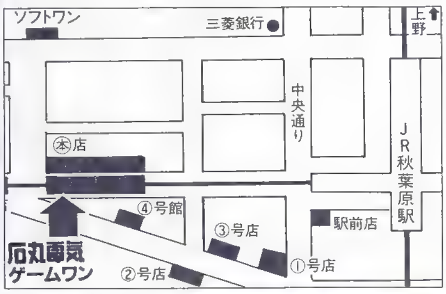
3階は、パソコンゲームを中心としたフロアだ。

ゲームの無料プレイなどのサービスは店長の佐々木誠さんのアイデア。また、ゲームソフトもヒット商品にとらわれず、マニアックなゲームも置いてある。というのは、一般的にマニアックなゲームでも、それを買いに来るお客様が少なからずいるからだ。つまり、このお店に行けばどんなゲームでも揃うのだ。

常にお客様中心に考え、ゲームに興味のない人でも楽しめる「石丸電気ゲーム



オープン前のお店。期待して待つのだ!!

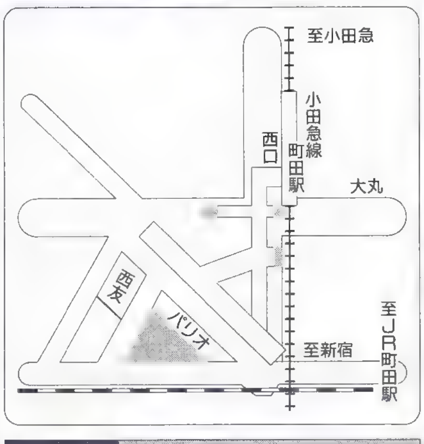


町田市 まんがの森町田店

まんがの森町田店は、昨年4月にオープンして以来ゲーム関連の書籍、特にゲーメストに力を入れてまいりました。

店の中心部に、バックナンバー、増刊、コミックス等の一連の商品をコーナー化しております。また、「マン森ノート」というコミュニケーションノートも設置して情報交換の場も用意してありますので、楽しめるお店になっております。町田近辺にいらっしゃった際には是非ご来店ください。スタッフ一同お待ちしております。





営業時間 10:00〜22:00

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。

営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03(3293)9326

ハイブリッド グッズ取扱店

群馬県大田市にある"ゲーマーの楽園"「クウム」です。このコーナーに登場するのは今回で2回目。皆さん覚えてくれたかな?

「クウム」大田本町店はまさに"群馬の○ゲ屋"って感じのお店。1階は新世代ゲーム機中心とした、ゲームソフト、2階はファミコンやPCエンジンなどの昔のソフトとご存知「○ゲ屋グッズ」の宝庫だ!

もちろんバックナンバーもそろえてある!みんなどんどん遊びに来てね。

クウム 大田本町店



●スーパードキドキ 浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム 大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン 岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588
●㈱アルケミックス コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●スタンバイ Ver.5
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3恵美須町MTビル2F
☎06-641-5590

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ

ハイブリッドなゲーメストグッズ、消しゴムから、コスプレ用の衣装までいろんなゲーム関連グッズを用意しております。こんな商品を置いていただけるお店さんは、ご連絡下さい。

担当 営業部 岩永明紀 TEL 03(3293)9321

スコアを出しにゲーセンへ行こう!
狙うぞ ハイスコア!! 2

6月11日現在

このコーナーができて初めて夏休みを迎える。その長い休みを利用して遠征に出かける方も多いのでは!。各店の通信欄が楽しみ!。

タイトー・イン・725

岩手県盛岡市高松2-3-18　☎(0196)62-8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,601,300	SSS	1C ALL 3月2日Ver
2	ヴァンパイアハンター(フォボス)	1,330,700	CRS	1C ALL 3月2日Ver
3	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,907,400	DHP	1C ALL
4	エリア88(ミッキー)	1,776,810	S.E	1C ALL 買い物なし
5	R-TYPE	813,700	BUG	2-4
6	エレベーターアクションリターンズ	601,100	AKB.forレタス 北口702	1C ALL ジャド 1ミス
7	首領蜂	12,715,930	FJB-K.T	C-TYPE 2-3 ㊐付
8	スーパースラムズ	91	我命有限君愛車蓋 木幡・JOE太郎	1C ALL
通信欄	リクエストノートにより、ドラスピ・戦場の狼II・天地を喰らうなどが入るようになりました。どんどんリクエストしてください!! VGMのCDをカウンターに持って来ると、店内で流しますので、ぜひ御利用ください。by 店員=ダディーマルク=BLT			

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12-14　☎(022)273-4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	2,520,700	まこっち おぶ MAK	ALL 爪×1
2	スーパーストリートファイターIIX (キャミィ)	1,490,000	ラブラブ桃色キャミー まこっち	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX (DJ)	1,384,800	ハイファイブ JEFFRYをやじ	ALL 爪×1
4	スーパーストリートファイターIIX (T・ホーク)	1,095,100	ルバム7せ AKI	ALL
5	バーチャファイターII(舜帝)	3'12"39	C・G(華麗で豪快)	ALL
6	天地を喰らうII(趙雲子龍)	3,401,350	今日も青葉山へ AZUMA	ALL
7	X-MEN(ストーム)	1,642,400	YAKUMO	ALL
8				
通信欄	VF2入荷のためか、新作の入荷悪いです。餓狼3・ワーヒーP、おまけにVHさえ!そのためスコアラーはストIIXいまだにやっています。対戦はVF2、一色といったところ。担当エリス使う人			

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎(0166)53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	15,073,500	ノウムサ ォ・ラメ	ネオ・ディオ ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	11,572,800	納党-KDO	ハンゾウ ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	11,535,500	天才マン(ニセ)	ジャンヌ ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	7,872,400	ZZZ	ドラゴン ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	7,759,600	ボチャ本流ハラ出し	エリック ALL P×1
6	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	7,544,900	TATHU	C・キッド ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト㊐㊙	6,785,600	まだ、やります	フウマ ALL
8	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,594,600	元旭川凌雲弓道 DIE	ALL
通信欄				

Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区7条西2-7-1　☎(011)737-6887

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	7,046,700	D・S鷲羽	NEODIO使用 NEODIO負け
2	風雲黙示録	495,500	AKA!! 北見からありがとう!	キャロル使用 ALL
3	ばくばくアニマル	999,999	A、大人気だぞ~!いきなりのオール9だ	ノーマル ALL
4	首領蜂	10,872,100	KRL-バイキン めざせALL	2-3 TYPE C
5	バイパーフェイズワン	850,179	ハロウィンナイトII ビートフリーク大好き	STG.4 連射使用
6	ヴァンパイアハンター	1,750,500	TOPは更新されず、Gob.	オルバス使用 ALL
7	ヴァンパイアハンター	1,332,000	でも2人は常連さんOKQ㊍	アナカリス使用 ALL
8	ストリートファイターザムービー	新入荷スコア募集中		
通信欄	毎週金曜日午後5時からは「バーチャファイター2」段位認定試合を行っております。WFTのちゃんとした認定証も発行しております。みなさんの参加をおまちしています。JR札幌駅北口、出て右手スグ、ローソンのとなりです。 益村			

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22-53　☎(022)367-3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,880,600	CHO	ALL 連なし
2	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ)	9,568,000	田村	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ネオ・ディオ)	7,985,700	誠	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	7,879,000	K.M	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(リョウコ)	7,471,300	寛幸	ALL
6	バーチャファイター2(アキラ)	2'35"48	AHO	ALL 7段
7	バーチャファイター2(カゲ)	3'53"52	ITO	ALL
8	サイバーボッツ(マリー)	461,600	TM 鹿島台	ALL
通信欄	近ごろ、対戦ばずるだまが人気復活。But、農課長への道は遠いです。殿様の顔も忘れました。(ゲーマーレベルの場合です。)一度遊びに来てみてください。ストリートファイターザムービーも入店してますよ。			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1-2-2　☎(0144)75-7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(テリーボガード)	1,579,500	Ryo	1C ALL
2	バーチャファイター2(ジャッキー)	1'43"04	D.A	1C ALL
3	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,913,100	H.O	1C ALL
4	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,793,000	COO マンガもいいがゲームもいいぞ。	1C ALL
5	ギャラクシーファイト(ジュリ)	796,300	ABC となりのMaruo	1C ALL ローウェなし
6	サイバーボッツ(ジン=サオトメ)	534,800	FSS	1C ALL ジャッカル使用
7				
8				
通信欄	ワールドHP4台入荷しております人気急上昇中です。このスコアが誌面に載るころは、カプコン、SNKの新作を入荷しております。当店のスコア盛り上げてください。良ろしくね!店長			

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3-1-6　☎(011)643-9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(連無し)	895,500	T.A	1コイン、11人終わって
2	ガンバード(連無し)	236,800	KJC	4面、ヤンニャン1コイン
3	サイバーボッツ(連無し)	509,700	ジェイコブ(JAY)	1コインALL ワーロック
4	ツインビーヤッホー(連無し)	2,915,700	H.K	4面プラクティスモード 1コイン
5	ツインビーヤッホー(連無し)	2,704,190	BEE	5面、ノーマルモード 1コイン
6	ヴァンパイアハンター(連無し)	1,414,800	風	フェリシア 1コインALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(連無し)	9,600,900	澤田雅幸	リョフ 1コインALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト(連無し)	9,039,300	冥王	リョフ 1コインALL
通信欄	新しいゲームがたくさん入ってますのでドシドシ来てね!(古いレトロゲームもあるよ!!)			

ゲームセンターワンコイン

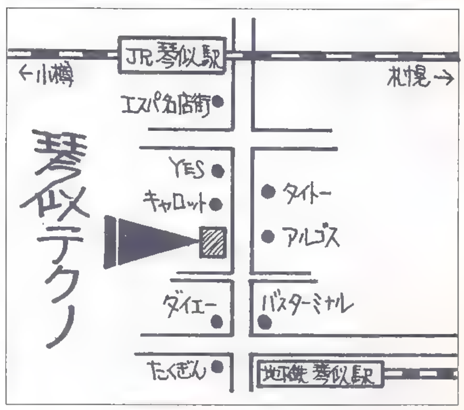
秋田県秋田市手形山崎町8-5　☎(0188)37-0005

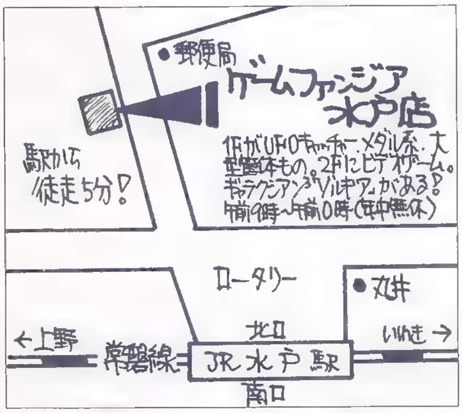
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(ノーマル)	3,297,490	三石琴國里	1コインALL ためばくだん使用
2	バイパーフェイズワン	2,024,912	㊂TM	St 5 ㊐付
3	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	9,404,100	Y.Y	1コインALL ㊙付
4	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	7,022,600	MIO	1コインALL ㊙付
5	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	7,989,700	オヤヂ使い TSU	1コインALL ㊙付
6	ワールドヒーローズパーフェクト(キッド)	6,020,000	ロドリゲスQ	1コインALL ㊙付
7	ワールドヒーローズパーフェクト(M・パワー)	6,345,800	㋗	1コインALL ㊙付
8	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,727,400	うーちゃん	1コインALL ターボⒼノーマル
通信欄	ツインビーヤッホーの連射はバイパーフェイズワンに移っちゃいました。ゴメンなさい。この号が出る頃には復活しているハズなのでガマンしてください。 ㋗			

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1-10-3　☎(0144)35-5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターザ・ムービー	1,379,914	S.K	1コインALL(ガイル使用)
2	ワールドヒーローズパーフェクト	19,860,300	S.K(ちびネオディオ)	8人目(ちびネオディオ使用)
3	ワールドヒーローズパーフェクト	14,703,700	SHARON-T・K-LIZ	6人目(ちび孫悟空使用)
4	バーチャファイター2(アキラ)	1'50"95	S.K(VF2対戦でもえてます。)	1コインALL
5	バーチャファイター2(リオン)	6'11"33	REI(ついに名人になったよーんぷぷん)	1コインALL 9段(名人)
6	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,763,200	D.FEIL	1コインALL
7				
8				
通信欄	トーゴ北日本バンデットより発進だ!すごいぜVF2対戦台激裂興奮者続出中!狸孤熊さんも大健闘?燃えろ復活ストゼロだ!バンデットもやっと全国区?鉄拳2、KOF'95も期待!			





プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1-9-4 ☎(0474)33 - 3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン)	2,547,700	Y.F	1コインALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト(リョウコ)	7,829,900	MUK-TI	1コインALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	8,438,600	N.M	1コインALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	13,635,400	Y.F	1コインALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(ジンギスカン)	7,569,000	XYZ	1コインALL
6	ツインビーヤッホー	6,241,310	KEN-はやし君	5面ボス
7				
8				

通信欄：ワールドヒーローズパーフェクト好調です。当店ではすでに、全キャラクリアのプレイヤーもいます。このゲーム色々なおまけがありますね!? 演出もカッコイイですね。

ゲームインパートナー

千葉県松戸市上本郷908-3 ☎(0473)66-0801

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(プラクティス)	7,573,510	合い言葉はBUU!! TwinBUUブヒッ	ST-ALL (連)ばくだん
2	ツインビーヤッホー(スペシャル)	9,207,420	合い言葉はBUU!! TwinBUUブヒッ	ST-ALL (連)ばくだん
3	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	12,661,400	Jey&Tee	ST-ALL ハドゥーケン×1
4	ワールドヒーローズパーフェクト(良子)	11,024,500	KLS	ST-ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	9,629,600	わきの下にくさーいあーせがいちゃった。	ST-ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト(はんぞう)	9,224,000	KLS	ST-ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(孫悟空)	9,439,000	Ufoハゼ	ST-ALL
8	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	2,279,900	IR₂C	ST-ALL (連)、超下手くそ

通信欄：ゲームセンターポパイの兄弟店のパートナーです。こちらのほうもスコア集計店になっています。よかったら遊びに来てください。今、入荷してるゲーム、ドンパチ、バイパーフェイズワン、ススメマイルスマイル、バーチャ2もあります。今後ともよろしく。

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1-3-14 ☎(0471)43-9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	11,137,700	SKO	ALL ショウ
2	ワールドヒーローズパーフェクト	7,235,900	KYO	ALL リョーコ
3	ヴァンパイアハンター	1,892,000	HDK	ALL フェリシア
4	ヴァンパイアハンター	1,485,900	OMG	ALL モリガン
5	餓狼伝説3	1,556,700	OMG	ALL テリー
6	サイバーボッツ	539,500	斉藤洋祐	ALL ワーロック
7	ぷよ通	489,764	豊島園恐怖症? 松西ドッペルER I	ALL 518ブロック
8	バーチャファイター2	3′53″31	T.O	ALL(ジェフリー) エキスパート初段

通信欄：

トミームナコ

群馬県高崎市本町3-69 ☎(0273)25-2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	11,099,100	SnRun-Y	1C ALL エリック
2	ワールドヒーローズパーフェクト	8,481,900	SnTs-2B	1C ALL ネオ・デュオ
3	ワールドヒーローズパーフェクト	7,051,200	SnRun-Y	1C ALL 孫悟空
4	ワールドヒーローズパーフェクト	7,805,500	SnRun-Y	1C ALL マッスルパワー
5	ワールドヒーローズパーフェクト	8,813,400	SnTs-2B	1C ALL マッドマン
6	風雲黙示録	814,600	&&&マン	1C ALL ハヤテ
7	風雲黙示録	811,000	&&&マン	1C ALL イーグル
8	風雲黙示録	764,500	&&&マン	1C ALL ゴードン

通信欄：当店は対戦が盛んです。特にヴァンパイアハンターとバーチャファイター2が盛んで、レベルもなかなか高いです。バーチャ2のほうは柏ジェフリー、池袋サラに何回か勝てた奴がいます。それと、スコアラーを募集しています。ぜひ来てみてください。

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1-3-15 ☎(0286)55-6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア(連)なし)	1,981,100	SDM	1コインALL
2	餓狼伝説3(テリーボガード(連)なし)	1,897,400	T.S	1コインALL 秦崇雷(炎)
3	ツインビーヤッホー(ノーマル(連)なし)	3,203,620	セミ太郎NHK	ステージ5
4	鉄拳(ニーナ(連)なし)	2′24″57	FWE33MT	1コインALL
5	バーチャファイター2(ジャッキー(連)なし)	1′54″78	K.A	1コインALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト(ラスプーチン(連)なし)	7,994,000	FWE33MT	1コインALL 孫悟空乱入あり
7				
8				

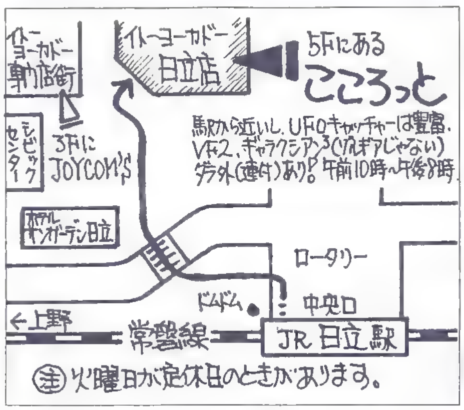
通信欄：
☆今月も23日にVF2大会を開くゾ!必ず出るべし!!
☆店長をみかけたら「ゲーメストみたよ~」と言ってみよう。何かいいコトがあるかも……。

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2-11-12 ☎(0297)45-6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳	2′07″33	Y.N.	ジャック 1CALL
2	餓狼伝説3	1,692,700	R.Y.	テリー 1CALL
3	アウトフォクシーズ	13,605,000	Y.N.	ベッティ・ドー 1Cクリア
4	リッジレーサー2	4′22″527	T.K.	T.T.4周 マニュアル
5	ワールドヒーローズパーフェクト	9,612,900	T.K.	リョウコ 1CALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト	8,249,000	AKD	裏キャラ/ネオディオ 1CALL
7	サイバーボッツ	632,400	Y.N.	サンタナ ALL
8	ダライアス外伝	10,433,750	KOR	1CALL

通信欄：○お知らせ○誕生日に来店されたお客様はお知らせください。スピードくじで素敵なプレゼントを差し上げます。又、当店ではプライズゲームも大人気。多種多様な景品を用意してお待ちしています。



ゲームタウン

福島県福島市万世町1-26福電ビル1F ☎(0245)21-5396

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(ディオ、(連)(必)付き)	46,437,500	COOD-H.N(怒)	1コインALL チビモード
2	ワールドヒーローズパーフェクト(リョウコ、(連)(必)付き)	15,794,900	超必×71超々必×1 MAC-誠	1コインALL ゼウス(パ)
3	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ、(連)(必)付き)	11,160,200	ダメすぎ MAC-誠	1コインALL ゼウス(パ)
4	ワールドヒーローズパーフェクト(Jカーン・(連)(必)付き)	11,634,000	穴ウメ MAC-誠	1コインALL
5	サイバーボッツ(ワーロック)	772,300	なんかねぇ~?やる気0点COOD-(ヒ)	1コインALL バオ・マオ
6	鉄拳(ニーナ、(連)(必)付き)	1′28″91	MAC-誠	1コインALL
7	鉄拳(キング、(連)(必)付き)	1′46″56	MAC-誠	1コインALL
8	鉄拳(ジャック、(連)なし)	1′32″88	ちょっぷ計画2は? ふるつわ	1コインALL

通信欄：常連の方もそうでない方も、ガシガシスコア申請してくださいませ。最近スコアを出してくれる人が少ないので悲しいっス。
by スコア担当者

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1-130 ☎(0246)43-7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,370,000	社長のかたきはオレがとる!	1コイン ALL
2	ヴァンパイアハンター(ザベル)	1,191,600	豊蔵の弟子	1コイン ALL
3	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,630,000	T.T	1コイン ALL
4	餓狼伝説3(マイ)	1,431,000	Lovely 久川	ALL S×4 10万おち
5	ツインビーヤッホー(初級(連))	3,467,460	K.K	5面
6	ワールドヒーローズパーフェクト(マッスルパワー)(必)	8,311,200	研究中!!NORI	1コイン ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)(必)	15,062,500	平から仙台へ出張 (宿)メド	1コイン ALLP×15
8	ワールドヒーローズパーフェクト(Jカーン)	7,248,200	Y・H	1コイン ALL

通信欄：当店では、VHや、新入荷したWHPなどの対戦が盛り上がっておりますので、対戦好きな方は、是非御来店ください。お待ちしております。
稲ちゃんKN、改め豊蔵の弟子

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439 ☎(0240)32-6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ(ワーロック/マリー)	679,600	亀岡史郎 ヤバイ!来るならこい!	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,021,800	鈴木一訓 無言の戦士	1コインALL
3	餓狼伝説3(テリー)	1,280,300	木内英明	1コインALL W27 L2
4	ダンクドリーム(TAIWAN)	178	ヒキチ.M	1コインALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ)	8,939,800	大内亮 私がお山の大将NO1ゲーマーだ	1コインALL
6	バーチャファイター2(影)Ver2.0	1′57″86	K-水島雄山 無敵はステキ勝利はプラズマ	1コインALL
7	スーパーストリートファイターIIX(サガット)	1,416,800	K-水島雄山 (ケ)倶楽部設立入会希望早坂へ	1コインALL
8	鉄拳(吉光)	3′51″53	K-水島雄山 私といっしょにサイボツ研究	1コインALL

通信欄：どうも!バグの店長です。今月上旬ストIIZEROが入荷予定です。もしかしたらストファイムービーも対戦台になるかも!!(どなたかNECPC-6001シリーズ完動品を持ってませんか!高価買取いたします。

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4-13-6 ☎(0272)32-5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(影丸(連)なし)	1′53″65	PAL	1コインALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト(Jカーン(必)あり)	10,433,600	HIAD-ソンマスター	1コインALL
3	餓狼伝説3(テリーボガードなし)	1,987,301	T.T	1コインALL
4	ヴァンパイアハンター(フェリシアなし)	1,658,100	ジョン君	1コインALL
5	雷電DX((連)なし)	4,567,520	T.Y	初級1コインALL ノーミス
6	バイパーフェイズワン((連)あり)	1,539,848	ABC、ベアランドサラを名乗る男、弱い	5面
7				
8				

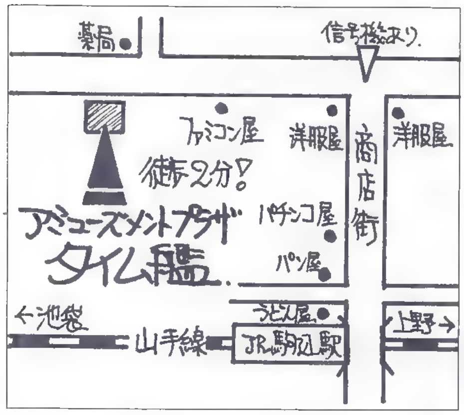
通信欄：水曜のサラは弱かった(笑)。じじいはけっこういける(店長談)
強いラウ求ム!みんなできてね!新製品どしどし入荷してます。
前橋に来れば一度は寄ってね、UFOキャッチャーよろしく　店長

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2-12-9　富士ハイツ1Ｆ　☎(03)3910-1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	12,862,200	JRA?	かくしキャラ(Neo-Dio)
2	パズルボブル	21,085,790	KEI	1コインALL
3	バーチャコップ	9,517,600	TQ	1コインALL
4	餓狼伝説3	1,984,600	K・T	1コインALL テリー・改造なし
5	マッハブレイカーズ	6,636	D・T	ビーストホール
6	マッハブレイカーズ	719.4m	Y・M	ディープダイバー
7	マッハブレイカーズ	12"36	ILU	ラビッドジャンプ
8	マッハブレイカーズ	5"66	BAK	エキシビジョンマッチ

通信欄　バーチャ2の大会は盛り上がった。優勝はジャッキー使いのM君。さあ、今夏はストZEROの大会だ！対戦台で個人記録・段位等に挑戦する人、安心の乱入無用フタを使ってください。最近はハイスコアを更新するゲーマー少なし。みんな頑張れ！　T・E



アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64-4　☎(03)3964-3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(アキラ)	1'51"60	M.M ミサイルウルフがアキラだぁ〜!!	1コインALL
2	バーチャファイター2(Jacky)	2'35"98	CRY 切り裂きJacky見参!!	1コインALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	10,136,100	M.M エーゲルへブリング!	1コインALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ)	8,210,600	K.K サッカからアキラにのりかえっ!	1コインALL
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,914,500	M.M それゆけ!メリーゴーランド!!	1コインALL
6	ヴァンパイアハンター(サベル)	1,233,100	JIN X-Sala 切らないでぇ〜!	1コインALL
7				
8				

通信欄　ますますVF2激しく熱いです!!熱いハートの君！うちの常連と遊ぼうぜっ！そして愛しあおうぜっ！来店！待ってるぜっ！GOIGO！キテレツ、ブタゴリラ〜！by X-サラ

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1Ｆ　☎(043)424-6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(ラウ　連無し)	1'30"42	K!?(美幸)	1COINALL
2	バーチャファイター2(サラ　連無し)	1'51"43	YSR-KAN(海)名前かえたっス	1COINALL
3	ヴァンパイアハンター(レイレイ連無し)	1,689,300	YSR-KAN	COINALL
4	ヴァンパイアハンター(モリガン　連無し)	1,510,500	YSR-KAN	1COINALL
5	エレベーターアクションリターンズ(連無し)	999,999	NIN	1COINALL(イーディ)
6	バイパーフェイズワン	3,034,276	TSR-AXE	1COIN st6面　連無し
7				
8				

通信欄　大会に参加してくださった多数のみなさま、どうも、ありがとうございました。また、大会をやるときはぜひ来てください。　by 担当者

アミー

東京都板橋区赤塚新町1-22-4　☎(03)3977-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャーストライカー(イタリア)	18点	G.C.A-Z-7	ALL
2	首領蜂(B TYPE)㊎	13,614,790	KPL-NEK	2-3・
3	ツインビーヤッホー!(ノーマル)㊎	6,593,190	KPL-NEK	ALL(ためパクダン)
4	ツインビーヤッホー!(プラクティス)㊎	6,377,690	LP.WAI	5面ボス(ためパクダン)
5	ぱくぱくアニマル	177,192	鈴木章寛	9面
6	パズルボブル	29,356,050	YOMMY	30面
7	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,499,200	G.C.A-雀鬼	ALL
8	餓狼伝説3(ギースハワード)	1,080,100	G.C.A-Z-?	ALL

通信欄　こんにちは!!当店はあまり広くないのですが、頑張って、バーチャーストライカーを対戦で入れましたので、サッカーゲームに自身のある方は、ぜひお寄りください。なお、ガンシューティングの筐体も入りましたので、ふるって御来店くださいませ。　by アミー

アミューズメントプラザメッセ

千葉県茂原市茂原534　☎(0475)22-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(バイロン)	1,891,100	ZBL	R×30P×19 1コインALL
2	餓狼伝説3(テリー)	2,013,500	最近とってもバーチャ病な　TKO	S×19 1コインALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	12,387,100	KUG	1コインALL
4	首領蜂(タイプC)	8,641,160	S級シューターを目指しているA級シュータ	5面 122Hit
5	首領蜂(タイプB)	7,510,770	- ZYX	5面　44Hit
6	バーチャファイター2(影丸)	1'26"96	対戦者求ム　アキラ使い　ZYX	ALL リングアウト
7				
8				

通信欄　バーチャ2の対戦がとても熱い店です。腕に自信のある方は、是非一度当店へお越しください。常連も店員も良い人なので気軽に声をかけてください。　by 店員ZYX

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2-10-5　☎(03)3598-0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	16,616,010	S.Y	Cタイプ
2	ツインビーヤッホー(スペシャル)	9,373,520	気長にヤルっス　S.Y	ときめき死亡
3	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,079,600	Z氏	1コインALL
4	バーチャファイター2(ジャッキー)	2'17"12	NOAさん	1コインALL
5	セガラリーチャンピオンシップ(セリカ AT)	3'21"75	J.A	
6	パズルボブル	35,994,110	NAOさん	30まで
7				
8				

通信欄　梅雨入りして雨の多い時期になったのに店内はすごく熱い中で対戦しています。そのうち対戦大会もしますのできてください。入ってくるヤツすべてを倒せ!!　by 謎の店員

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎(03)5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン	7,237,734	SCR-OMK-弾 シンクロ夫(V C)	ALL　連付 100%×4
2	首領蜂	20,522,410	JAC	Aタイプ　2-4(HIT　66)
3	首領蜂	17,237,680	MNG-PIG-SHI	Bタイプ　2-3(HIT　48)
4	首領蜂	19,072,260	OMK-MNG-Jガイル ㊊㊋㊌	Cタイプ　2-3(HIT　79)
5	水滸演武(公孫勝)連付	3,169,500	OMK-MNG-FET	ALL P×8 70×4　D×1
6	レイフォース	8,800,400	MAK師匠に大感謝 SCR-OMK-SAN	ALL　連付
7				
8				

通信欄　当店ではスコアラーを募集しています。特に格闘型のスコアが弱いので腕に自信の、ある方はぜひご来店を。OLDゲームもけっこうありますのでそちらもよろしくおねがいします。　by:HIRO

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1-36-2　1Ｆ　☎(03)5398-3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2(キース)	1,385,001	PRE	ラストボス迄
2	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,371,400	S.F	ラストボス迄
3	ぱくぱくアニマル	110,877	ITOクン	6面迄
4	鉄拳(ロウ)	3'36"06	Y.F	ALL
5	バーチャファイター2(アキラ)	4'32"98	ADD	ALL
6	ワールドラリー	46,744	Y.A	TOTAL26PT
7	餓狼伝説3	1,532,400	T.I	ALL
8	アウトフォクシーズ	26,344,000	ナムコゲーム大好きクン	ALL

通信欄　新規ハイスコアー大・大募集中!!最近は新作ゲームがあまり入ってこないけど、イベント・サービスは企画中ですので一度遊びに来てください。　店長

ゲームパーク江古田1・2Ｆ店

東京都練馬区栄町4-7西村ビル　☎(03)3993-0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(B TYPE㊎付)	15,666,290	DMD-おたま	2-4 57HIT
2	首領蜂(C TYPE㊎付)	12,844,410	天地無用H・H	2-2 61HIT
3	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	13,532,200	TDNFC-004(休眠中)愛する者へ	ALL ㊎×15 +ゼウス㊎
4	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,984,600	M・M	ALL
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,529,200	栄町F・K	ALL
6	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,325,300	ZAB	ALL
7	ドルアーガの塔	1,279,040	平地美和子	ALL　3ミス ポーション全開
8	アサルト	366,900	K・H	1〜8 ROUND

通信欄　密行者超歓迎！7月下旬、8月中旬に大会やります。ムービーや、バーチャストライカーなど入荷。アサルト、ドルアーガほか名作もあります。対戦各種、対戦以外も各ジャンルそろっています♡大会チラシイラスト募集致しております。店の略称はゲーパです。

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2-27-14　☎(03)5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,824,200	駒東生はなみきに来いのK・N	1C ALL
2	首領蜂	25,749,660	IMJ-めかくりお	2-4　65ヒット C-TYPE
3	ぷよぷよ通	542,142	ひげぷよマン	ALL ㊎4-1 15連鎖
4	餓狼伝説3	1,566,600	あ〜我ながら情けない記録　K・N	ラスボス落ちテリー
5	ワールドヒーローズパーフェクト	9,696,400	今日はかためうち!K・N	ALL ブロッケン
6	マッスルブレイカーズ	213.49m	A・Y	モンスタードラッグ　ジョニー
7	マッスルブレイカーズ	6973.7m	やったね　K・N	ホムズアウェイ ジョニー
8	マッスルブレイカーズ	12"28	もうちょい　K・N	ラビッドジャンプ カール

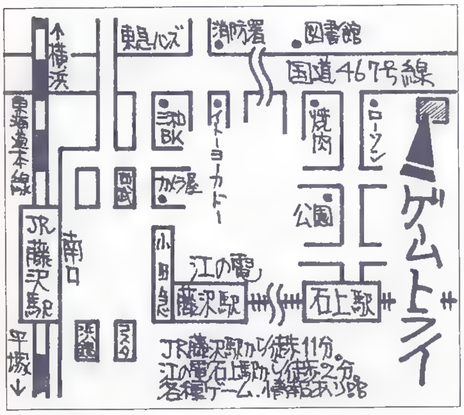
通信欄　バーチャストライカー入荷しました。し・か・も50円の出血大サービスです。今盛り上がっているのは、VF2の対戦と、コミュニケーションノートです。集まれ！ノーター!!

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3-24-3　☎(03)3558-9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビー　ヤッホー(プラクティス)連付	5,488,290	HAWKWIND	S:5 ため分身
2	ツインビーヤッホー(ノーマル)連付	5,524,130	TMZ-KAZUYA	ST5 ためショット
3	ツインビーヤッホー(スペシャル)連付	8,504,260	TMZ-KAZUYA	ST5 ためショット
4	首領蜂(TYPEC)連付	12,395,900	HAWKWIND	2-3
5	バイパーフェイズワン連付	2,855,214	名古屋勝山	ST6
6	ヴァンパイアハンター(フェリシア)連無	2,226,400	TMZ-拍手のジェフ	ALL
7	ヴァンパイアハンター(バイロン)連無	1,544,500	TMZ-拍手のジェフ	ALL
8	ヴァンパイアハンター(オルバス)連無	1,512,900	TMZ-拍手のジェフ	ALL

通信欄　当店NEWGAME多数入荷してます。特にシューティング(全て連付)に関しては特に力いれてます。腕に自信のあるシューターの方過征お待ちしております。スコア大、大、大カンゲーです。



アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原57-1　☎(0552)43-7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	6,950,200	AMO	1CALL リョウコ
2	ワールドヒーローズパ－フェクト	10,527,500	AMO	1C3面　ちび リョウコ
3	ワールドヒーローズパーフェクト	6,241,200	SAK	1CALL ディオ
4	ワールドヒーローズパーフェクト	13,287,500	神田うの(大嫌い)	ディオ　ちび 5面くらい
5	バーチャファイター2	1′37″87	もうだめ. ソフトビーフ神田	ALL　ジャッキー ふざけんな
6	餓狼伝説3	1,795,600	T.T	1CALL テリー　S×6
7	餓狼伝説3	1,458,000	T.A	1CALL ボブ
8	真サムライスピリッツ	185,930	宮城	1CALL アースクエイク

通信欄：平和で安全（嘘）な山梨にある当店は昼間サラリーマンや失業者、夕方ごろから学生・常連衆が現れ、待ちハメ故意のリングアウト無しのクリーン対戦が夜遅くまで繰り広げられます。スコア出すとタダ券も貰える当店に県内外からの来店お待ちしております。　by怒ラエ

プレイタウンパル富士吉田店

山梨県富士吉田市新西原4丁目1545-1　☎(0555)22-8668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3	2,119,000	二見　義紀	テリー使用 1ALL
2	餓狼伝説3	1,975,500	渡辺　桂一	ボブ使用 1ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト	7,434,800	I・Y	フウマ使用
4	ワールドヒーローズパ－フェクト	5,929,600	O・N	キッド使用
5	サイバークロス	2′43″715	渡辺　博之	グリーンヒル中級
6	サイバークロス(ベストラップ)	42″426	がんちゃん	グリーンヒル中級
7				
8				

通信欄：皆さんお待たせしました。ゲーム大会決定のお知らせです。8月5日(予定）ゲーム機種、VF2、PM2時から。皆さんふるって参加してください。WH＝ヴァンパイアハンターも予定しています。

ゲーム　コンドル　1&2

静岡県静岡市駒形通り1-1-33　☎(054)253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(テリー必付)	1,944,300	かずい	1コイン　ALL ノーミス
2	首領蜂(タイプC　連付)	7,055,900	みうらあきのぶ	5面
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ジョフ)	10,877,900	BS-RENⓈ	1コイン ALL
4	サイバーボッツ(スーパー8)	1,106,000	KEN	1コイン ALL
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,042,200	かずい	1コイン ALL
6	1943(連付き)	2,718,990	ZAP	1コイン ALL
7				
8				

通信欄：2号店に駐車スペースができました！詳しくは店頭、またはTELにて、お問い合わせください。AM10時からPM12時までご利用できます。御気軽にどうぞ。　by　はめマン

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎(045)252-1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	16,428,710	ESP	2-4　55HIT C型　連付き
2	バイパーフェイズワン	2,189,822	MCC	6面　連付き
3	エレベーターアクションリターンズ	423,700	R.S	イーディ
4	バーチャファイター2	1′39″38	RGV	ラウ　ALL
5	鉄拳	2′18″11	M.Y	カズヤ　ALL 必付き
6	ガンバレット	180,191	YAS	ALL
7				
8				

通信欄：これが載る頃にはサイバーサイクルズ（SD4シート）が設置されていることでしょう。ただでさえ狭いのに4シートも入れる等、正気の沙汰と思えませんが店長の趣味なので仕方が無いですね。趣味のついでにタイム集計も始める予定です。来たれ！走り屋ゲーマー。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎(0467)44-0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	10,976,500	LWO 板	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト(ブロッケン)	8,882,400	じんまる	ALL Ⓟ×5
3	ワールドヒーローズパーフェクト(金龍)	7,330,600	気合だけMAX!餓狼國府田国太郎'94	ALL 孫悟空乱入
4	ツインビーヤッホー(プラクティス)	7,689,910	ステゲーみっく	ALL 連付き
5	バイパーフェイズワン	5,731,253	機雷に慣れないでも十分じゃない	ALL　残×0 連付き
6	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3′18″80	EPISTEMER	CELICA MT
7				
8				

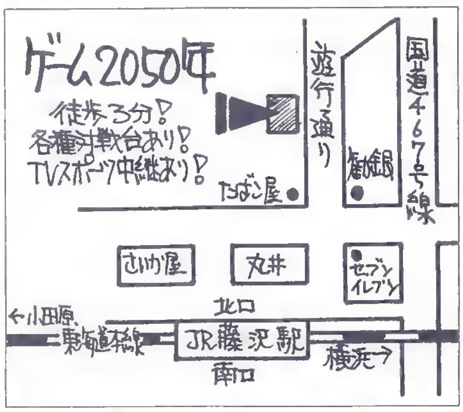
通信欄：セガラリーが4人対戦台になってレースがさらにヒートアップ！Vハンター等の格ゲー対戦台も超熱くなってます。今年の夏はいよいよZERO、KOF'95が登場です（多分）

IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間3-11-18タニイビル1F　☎(0462)77-8329

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ　必付)	13,050,000	㋤	ALL でかキャラ
2	ワールドヒーローズパーフェクト(マッドマン　必付)	12,813,600	ゴショウターイ! ICS-S.S	ALL でかキャラ
3	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン　必付)	11,977,800	QQQ	ALL でかキャラ
4	ワールドヒーローズパーフェクト(ラスプーチン　必付)	11,702,900	ICS-AHO	ALL P×17 でかキャラ
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア　連必付)	2,217,100	ICS-AHO	ALL P×9
6	ヴァンパイアハンター(モリガン　連必付)	1,922,800	やっとぬいた! STF	ALL
7	ギャラクシーファイト(ゴールデンドーン連必付)	1,708,100	つれえ ICS-AHO	ALL P×15 46×15
8	ツインビーヤッホー!(プラクティス　連付)	4,763,320	合言葉はBee! ICS-RX	ALL

通信欄：当店は1人プレイ台メインのお店です。乱入されることなくスコアを狙えますので、中央林間近辺のハイスコアラーの皆様、是非当店に御越しください。　担当：K2



アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1-16-8　☎(0425)76-3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,968,800	王　朱留	1コインALL 30ラウンド
2	餓狼伝説3(テリー)	1,588,300	SDG	1コインALL
3	バイパーフェイズワン	1,275,940	謎のシューター3A	1コイン　5面
4	ツインビーヤッホー	4,901,660	謎のADK	1コイン　59面 ためぶんしん使用
5	ザキングオブファイターズ'94	2,068,400	Yew	1コイン ラスボス
6	サイバーボッツ	562,600	OK!	1コイン ソードマン使用
7				
8				

通信欄：WHPとバーチャストライカーを入荷してさらに対戦台がパワーアップ！イラストコーナーも新企画を計画中。来たれ！強者！（お客様ノートもあるッス）　by　えか

GAME DEL・RAY

東京都保谷市ひばりが丘1-4-3　☎(0424)24-4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(カゲ)	1′53″89	カゲぞう	ALL
2	バーチャファイター2 段位認定モード(カゲ)	9段	いちゃもんカゲ	ALL
3	バーチャファイター2 段位認定モード(ジャッキー)	8段	店員ジャッキー	ALL
4	ツインビーヤッホー(ノーマル)	3,648,050	BEE	5面中ボスまで
5	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップモード)	3′23″77	MARINA DEL・RAY	ランチアMT ALL
6	バイパーフェイズワン	1,503,100	へのこ	5面まで
7	エレベーターアクションリターンズ(イーディ)	712,500	NAP	ALL
8	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,607,000	あつし	ALL 28ラウンド

通信欄：最近スコアの申請か少ないっス、もっと盛り上げてください。メグルゲームはどこよりも安いっス。新作ゲームも入荷する予定です。詳しくは店員まで。お気軽に声をかけてください。ひばりが丘南口にぜひお越しください。　GAME DEL・RAY

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3-12-20　☎(03)5497-6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN(オメガレッド)(連必なし)	1,087,900	CAL	マグニート負け
2	餓狼伝説スペシャル(テリー)(連なし必有り)	1,354,400	赤点ICS-GES	ALL リョウなし
3	バーチャファイター2(リオン)(連必なし)	4′34″15	TKN	ALL
4	バーチャファイター2(ラウ)(連必なし)	2′03″64	eMU	ALL　2段
5				
6				
7				
8				

通信欄：ウーン！最近スコアを出してくれる人が少なくなって来た。ICS-GES氏、ケンタロウ氏、ICS-AHO君、君達の来店を待ってます。　by：店

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2-22-21南ビル2F・B1　☎(0423)9-0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,840,000	ROZ	フェリシア使用 ノーマル　ALL
2	餓狼伝説3	1,919,900	REI (TOPプレイヤー)	テリー・ボガード ノーマル　ALL
3	餓狼伝説3	15,503,020	XYZ (ベストプレイヤー)	テリー・ボガード ノーマル　ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト	11,452,500	ROZ	DIO使用 ノーマル　ALL
5	バイパーフェイズワン	1,487,351	NIX	SOLD
6	ツインビーヤッホー	2,330,920	ACG	
7	バーチャファイター2	40人抜き	大島ジェフリー	当店VF-2大会チャンピオン
8	バーチャファイター2	15段	当店には多数います。ROZ.REI.鈴木	とにかく、対戦者求めます。

通信欄：先月行なわれた当店主催のVF－2大会には、多数のハイテクニシャンによる参加で、大いに盛り上がりました。特に、新宿方面から遠征されてきました大島さんグループの方々、ありがとうございました。

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東 3 -287- 3　☎(058)241-2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,367,900	A・M	ALL モリガン
2	ばくばくアニマル	190,122	TOPRO・RT・TOM	難MODE 9面
3	バーチャファイター 2	1′58″24	RIZ	ALL パイ
4	ワールドヒーローズパーフェクト	受付中		
5	パズルボブル	19,344,310	A・M	21面
6				
7				
8				

通信欄：最近みんな対戦ばかりでHI-SCOREは今が狙いです。全台¥50なので近くへきたら寄ってね！特にバーチャ 2 がとても盛り上がってます。週末の夜あたりがおすすめです。

ゲームスポットFREE TIME　塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838- 1　☎(0263)53-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(リョノ)	9,187,000	Z	1C ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト(ラスプーチン)	7,362,100	IRF	1C ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	5,367,200	Y.S	1C ALL
4	鉄拳(ニーナ)	2′22″80	FRD	1C ALL
5	鉄拳(ミシェール)	2′53″21	O・X	1C ALL
6	餓狼伝説 3 (テリーボガード)	1,597,000	KEN	1C ALL
7	ばくばくアニマル	90,739	M.A.S.クリアできなくてスイマセン	8R またガンバリマス
8	パズルボブル	17,426,010	CHAる	1C ALL

通信欄：まだまだハイスコアのレベルとしては低いかもしれませんがそれなりにガンバリたいと思います。みんな挑戦しに来てください。“バーチャストライカー”入荷しました。常連は熱く燃えています。参加しにきてください。まってま〜〜す。チカ

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15- 8 プラザビル 1 F　☎(054)263-8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,962,900	AUM－G.Γ	ALL Px 5 デミトリ使用
2	ワールドヒーローズパーフェクト	8,960,600	あいだ..でびろっと	ALL ジンギスカン使用
3	ワールドヒーローズパーフェクト	7,228,100	KUBI－KIRI なげ	ALL リョウコ使用
4	ワールドヒーローズパーフェクト	6,922,500	ま○じいーとべ	ALL エリック使用
5	ワールドヒーローズパーフェクト	5,682,100	ファミコン屋	ALL ドラゴン使用
6	エースドライバー	3′47″58	SBC	BL 54″83 EX.使用
7				
8				

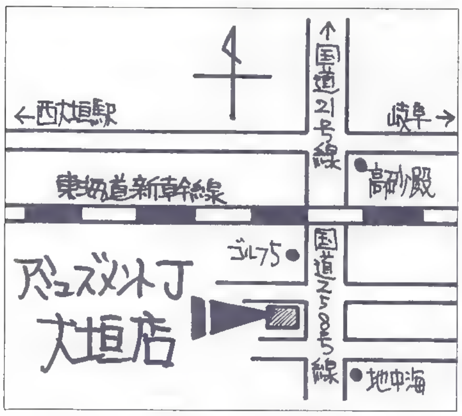
通信欄：

アミューズメント　J

岐阜県大垣市築捨町 3 -119　☎(0584)88-0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター 2 (アキラ)	1′22″07	Y.Y	1コインALL
2	バーチャファイター 2 (アキラ)	1′27″57	A.B	1コインALL
3	バーチャファイター 2 (アキラ)	1′32″46	Y.Y	1コインALL
4	鉄拳 (キング)	2′14″45	FY	1コインALL
5	ぷよぷよ通	248,633	G.M	
6	餓狼伝説 3 (ブルーマリー)	1,438,200	Y.W	1コインALL
7				
8				

通信欄：当店は昨年12月よりオープンした大規模店で、充実した格闘技コーナーを持ちます。また、女性も気軽に入りやすく、カップルでメダルコーナーを楽しむことができますよ。



GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北 4 -14-19　☎(058)276-9294

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン、連付)	4,971,600	G・CRUSH-きみちゃん	ノーマル ALL しげぼろ
2	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン、連付)	1,820,500	G・CRUSH-DKS	ノーマル ALL
3	ヴァンパイアハンター(パイロン、連必付)	1,773,800	G・CRUSH-CYA	ノーマル ALL
4	サイバーボッツ(スーパー 8 使用)	1,102,900	G・CRUSH-“勝負師”RYT	ノーマル ALL 10万落ち
5	豪血寺一族 2 (礼児、連必付)	4,365,300	G・CRUSH-きみちゃん	ノーマル ALL S×27 P×9
6	豪血寺一族 2 (アンジェラ、連必付)	4,093,400	G・CRUSH-HIS㊣	ノーマル ALL S×26 D×2
7				
8				

通信欄：プレイヤーがサルになれるゲームって、最近少いような気がしませんか?もっとメーカーの方に奮起してもらって、一億総サルになれるゲームを造ってほしいと感じる今日近ごろ・・・　by　こぶ平

アミューズメントJ岐阜店

岐阜県岐阜市北一色 2 - 1 -29　☎(058)247-7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター 2 (ラウ)	1′46″39	MRS	1コインALL
2	バーチャファイター 2 (カゲ)	2′01″91	S.M	同上
3	バーチャファイター 2 (アキラ)	2′03″43	XYZ	同上
4	バーチャファイター 2 (ジャッキー)	2′26″17	A.K	
5	鉄拳 (キング)	3′47″91	LSD	1コインALL
6	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,785,900	MIC	1コインALL
7				
8				

通信欄：岐阜県下最大規模のバーチャランド店です。(30台VF 2 あります)一度、当店で、技を磨いてください。
当店では、岐阜県下のVF 2 の猛者（もさ）が勢ぞろいしています。

プレイランド　アルファ

静岡県富士市本町13-22　☎(0545)64-0122

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P 47 Aces	875,240	ANC	スピットファイア 4面
2	バイパーフェイズワン	643,948	ANC	3面
3	ヴァンパイアハンター	2,218,600	FBS	モリガン ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト	10,482,200	三国志ファンなら迷わず呂布奉先!! GFR	呂布 ALL
5	サイバーボッツ	486,900	OTA	ブロディア ALL
6	マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー)	652.84m	Y・U(宇宙人)	マコト使用
7	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	6211.1m	???	カール使用
8	マッハブレイカーズ(ディープダイバー)	691m	R・I	カール使用

通信欄：夏休みにむけて、新作ゲームが多数入荷します。ぜひ遊びに来てください。
P・S　新作ゲームのスコアラー募集中!!

ZooLa

静岡県沼津市大手町 1 - 1 ステーションビル 2 F　☎(0559)63-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,264,900	ZNG	1COINALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,783,800	L・A	1COINALL
3	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,530,100	DDT	1COINALL
4	餓狼伝説 3 (テリーボガード)	1,469,300	水無月悠	1COINALL ストレート
5	餓狼伝説 3 (ブルーマリー)	1,259,200	JMC	1COINALL ストレート
6				
7				
8				

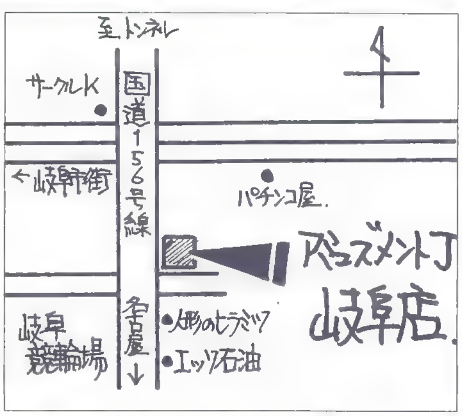
通信欄：今回は前回に比べ参加者の数が減ってしまったようで思うようなスコアを出せないままとなってしまいました。来月初旬にはストZEROでのハイスコア大会を計画中です。皆さん参加してくださいネ!!！

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町 3 -121　☎(0584)89-6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,227,100	たこつー	ALL ザベル
2	ヴァンパイアハンター	978,800	HIR	ALL ガロン
3	餓狼伝説 3	1,188,000	T&N	ALL ギース
4	首領蜂㊤付	12,253,070	TCC	2 - 3 Aタイプ
5	首領蜂㊤付	8,399,750	UPG	ラストボス Bタイプ
6	ストリートファイターザ・ムービー	スコア募集中		
7				
8				

通信欄：毎度ご来店ありがとうございます。ムービーは対戦のほうが好調です。ムービー&そのほかの機種ハイスコア大募集です。最新ゲームの入荷予定もありますので、ご来店ください。お待ちしております。



ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央 2 - 7 - 9　☎(0268)25-0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	ALL	5 名の方々	
2	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ・㊙)	28,386,700	DYB-㊗	8人目 ちびモード
3	ワールドヒーローズパーフェクト(リョウコ・㊙)	15,111,000	DYB-㊗	3人目 ちびモード
4	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン・㊙)	13,620,000	DYB-㊗	ALL でかいモード
5	ワールドヒーローズパーフェクト(マッドマン・㊙)	6,483,900	D-OLFE	ALL でかいモード
6	首領蜂 (Aタイプ・㊤)	13,501,180	FNK(不抜け)	2 - 4
7	風雲黙示録 (ししおう・㊙)	408,200	ちぇとらぶう	ALL
8	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,567,200	DYB-㊗	ALL

通信欄：ストファイムービー入荷！イカします。(CPU強くない?)

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武１-16-８第１Ｕコーポ１Ｆ　☎(052)452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	1,559,821	NOVり　ん227万点おめでとう	11面死亡 919ぷよ
2	サイバーボッツ(アノエータ ワーロック使用，連なし)	510,012	ABC　ワーロック強いよ!!あれは反則だ！	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO使用)	7,571,200	NEO DIO強い! ABC	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO使用)	7,246,900	ABC	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO使用)	11,003,500	ABC	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO使用)	9,635,500	ABC　※常連さんです♡おおきに♡㊄	ALL
7				
8				

通信欄：これが載る頃にはストゼロも入荷しているので実写スト共々、可愛いがってネ♡VF２の対戦もあいかわらず熱いっス，女の子ゲーマーちゃんも来てねん♡　by へホい女子店員うさぎやま♡

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅４-10-20　☎(052)565-6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(TYPE-C)	5,603,900	江田平八	１コイン　４面
2	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,102,100	琮鬼宿	１コイン ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO)	8,038,200	T･K	１コイン ALL
4	パズルボブル	87,910	コムテック構成員一号	１コイン　４面
5	マッピー	20,510	N.H	１コイン　４面 残５設定
6	ディグダグ	11,930	HON	１コイン　６面
7				
8				

通信欄：ハイスコアの集計を始めてはや２ヶ月。・・・これからのスコアに期待しよう。そろそろハイスコアの宣伝も始めますので、今後もよろしく。　BY：店員

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町１－５－１グリーンシティ３Ｆ　☎(0565)88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,768,200	モヒカン	1COINALL
2	サイバーボッツ	659,800	お子様	ワーロック使用 1COINALL
3	DANGI 3	944,700	きらあっ	パニックモード L-88
4	ツインビーヤッホー!	6,453,300	きらあっ	プラクティス ５面ボスまで
5	ワールドヒーローズパーフェクト	6,576,600	西立野　修治	ディオ使用
6	水御演武	1,180,900	勇者ダ･サイダー	武松使用 1COINALL
7	ストリートファイターザムービー		ハイスコアラー募集中!	
8	ストリートファイターZERO		ハイスコアラー募集中!	

通信欄：当店ではハイスコアに挑戦されるお客様の数が少ない！ということは、自分の名前をゲーメストに載せるチャンスです。話題の新作も続々入荷予定ですので、ハイスコアラーの方も、又そうでない方も是非の一度御来店ください。　P.S.ビバサーカス半田店もよろしく！

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋１－130－７　☎(0592)32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターザムービー(ギガ)	807,614	はりま～㋟	ALL
2	首領蜂(Bタイプ)	15,586,380	参考からあげ松井君	２－４ フルオート
3	首領蜂(Cタイプ)	18,509,150	参考からあげ松井君	２－４ フルオート
4	がんばれゴンタ２	708,300	篠原氏TEL、くださ。　めくって君より。	６－５
5	ワールドヒーローズパーフェクト(出雲良子)	6,835,200	NMR-ミッチー　めくって君２号?	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO)	7,601,300	NMR-SHO	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(シュラ)	4,861,800	AYA	ALL
8	マッハブレイカーズ(エキシビジョン)	5"33	ASS	マコト使用

通信欄：VF２、タッグ戦、多数の参加ありがとうございました。大変おもしろかったので、また対戦大会やるとおもいます。

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38-１　☎(0762)75-0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,798,600	HAN	ALL　ノーマル フォボス
2	バーチャファイター２	1'32"07	EDO	ALL　ノーマル アキラ
3	風雲黙示録	464,700	BLJ	ラスボス　ノーマル ハヤテ
4	雷　電DX	3,127,390	H.O	上級モード ALL　1P
5	天地を喰らうII	2,726,550	HAN	ALL　ノーマル 関羽
6	ガイアポリス	3,133	BLU	フェアリー
7	テキパキ	1,062,480	HASI	レベル　132 ノーマル
8	ぽいっと!	62,655	BRU	ノーマル　６面

通信欄：７月29日（土）PM４時より「ストリートファイターZERO対戦格闘王決定戦」を実施します。豪華?景品をご用意しました。詳しくは店内ポスターをご覧ください。各種イベント企画中！by 店長

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458-１　☎(0767)72-4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２(サラ)	4'35"96	天国	ALL
2	バーチャファイター２(アキラ)	3'00"26	AMI	ALL
3	バーチャファイター２(カゲ)	3'53"27	海ちゃん	ALL
4	バーチャファイター２(パイ)	3'46"76	風ちゃん	３ラウンド ALL
5	バーチャファイター２(ジャッキー)	4'53"70	光ちゃん	３ラウンド ALL
6	パズルボブル	17,114,780	JAC	ALL
7				
8				

通信欄：

大野プレイランド

福井県大野市陽明町１-1401　☎(0779)65-5576

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	22,171,800	REI	１コイン ALL
2	餓狼伝説３(アンディー)㊰なし	744,000	B.G-FuKu	１コイン ALL
3	対戦ぱずるだま(ゲーマー)ユミ	1,633,400	KKK	１コイン ALL
4	ダライアス外伝(Vゾーン)㊰なし	11,067,510	KKK パーフェクト　20万!	１コイン ALL
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア)㊰なし	2,455,000	B.G-FuKu	１コイン ALL
6	ザ･キングオブドラゴンズ(ウィザード)㊰なし	1,769,500	IHO	１コイン ALL
7				
8				

通信欄：

プレイシティキャロット 豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１-12　☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(TYPE-A㊰)	16,043,250	YMK	２－５
2	首領蜂(TYPE-B㊰)	17,182,790	YMK	２－５
3	首領蜂(TYPE-C㊰)	10,898,440	CAN　ヤッホー!やってるの	２－２ボス いっただけ
4	ツインビーヤッホー!(PRACTICE㊰)	6,636,030	CAN　プラクティス初クリアー	ALL 別ボタン
5	ツインビーヤッホー!(NORMAL㊰なし)	4,995,600	CAN　今だに変化なし	ALL 別ボタン
6	ツインビーヤッホー!(SPECIAL㊰)		おねがい誰か出してって	申請求む
7	鉄拳(キング)	3'24"10	AYA	ALL
8	サイバーボッツ(ブロディア)	646,800	２Co.Z.	ALL マゾー・ミヤビ

通信欄：６月12日現在、ボスコニアン・バブルボブル・ファイナルファイト・スターブレード連付きなどが稼働しています。ぜひぜひ遊びに来てみてね。㊥+へきるがイイ　担当CAN

アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23-９　☎(0577)35-1873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ	506,500	GSB	ワーロック使用 ALL
2	ヴァンパイアハンター	1,826,900	JUN	オルバス ALL
3	ヴァンパイアハンター	1,269,000	SAT	ガロン ALL
4	ヴァンパイアハンター	1,944,000	ZAE	フェリシア ALL
5	ヴァンパイアハンター	1,242,400	JUN	ビシャモン ALL
6	ヴァンパイアハンター	1,230,900	JUN	サスカッチ ALL
7	ヴァンパイアハンター	1,232,200	J.K	デミトリ ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト	8,263,800	GSK	ディオ ALL

通信欄：これが載るころにはストゼロが入ってるんだろう（多分）キングオブファイターズ95も入っているだろう（多分）何ぶん予定は未定ということでよろしくお願いします（何が?）

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町１-43第１ビル１Ｆ　☎(0584)82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	12,463,340	達人王	２週目･２面まで タイプ　C
2	ツインビーヤッホー	5,623,560	LOVE♡うつし	ノーマル　５面㊰ ツインビー
3	エレベーターアクションリターンズ	824,600	TRIPLE-AZI	１C ALL イディー ㊙
4	極上パロディウス	1,565,200	もあいのさし	１C　モアイ+スペシャル　こいつ
5	ワールドヒーローズパーフェクト	9,838,100	X	１C ALL キャプテンキッド
6	餓狼伝説３	1,870,900	Y.渡邊	ALL　テリー 27-0-0
7	サイバーボッツ	567,000	否カッチ +ガバーデロ　常時KOK直実	１C ALL ソードマン
8	ダブルドラゴン	1,089,000	TRIPLE-AZI	１C ALL ビリー

通信欄：５／27に皆様の熱い声援に答え第２回ぷよ２大会を開催しました。前回より参加者は減ったものの対戦レベルは、かなり高くなり美人の女性陣も負けずと強くなってます。第３回大会の予定はありませんが対戦ならいつでも店に来てください。手強い対戦者が待ってます。

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148-１　☎(025)373-6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	10,104,000	IMF	ALL エリック
2	ワールドヒーローズパーフェクト	7,795,400	ELG	ALL リョウコ
3	ワールドヒーローズパーフェクト	7,258,400	BAR	ALL フウマ
4	ワールドヒーローズパーフェクト	7,096,700	BAR	ALL ハンゾウ
5	ワールドヒーローズパーフェクト	5,898,700	BAR	ALL キャプテンキッド
6	ワールドヒーローズパーフェクト	6,665,300	ELG	ALL ネオ･ディオ
7	ヴァンパイアハンター	1,360,200	KYO	ALL モリガン
8	サイバーボッツ	538,800	ELG	ALL レプトス

通信欄：バーチャストライカー、バイパーフェイズワン入荷しました。是非遊びにきてください。

アミューズメントパーク 金沢タカラ島杜の里店

石川県金沢市若松103衛区11　☎(0762)34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,898,800	IHI	ALL モリガン
2	ヴァンパイアハンター	1,268,500	白ザンギ	ALL アナカリス
3	ヴァンパイアハンター	1,558,700	AHO	ALL オルバス
4	ヴァンパイアハンター	947,000	OHI	ALL サスカッチ
5	バーチャファイター	2'50"89	うんち星人	ALL カゲ
6	鉄拳	2'52"93	IHI	ALL キング
7				
8				

通信欄：月に１～２回ゲーム大会を開催しております。多数の御参加お待ちしております。ヴァンパイアハンター対戦台のほかにCPU戦専用台も新たに入荷しました。スコアラーは今がチャンス。(No.8)

姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町1-2-29　☎(0898)31-8655（代表）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー!（プラクティスモード）	6,384,620	NVY ネオ50でデート♡	ALL　連付き
2	ワールドヒーローズパーフェクト	13,360,800	M.M	ディオ ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト	11,965,800	ADK	ジャンヌ ALL
4	ヴァンパイアハンター	2,149,000	TSでTAGAME探索中　by隊長	フェリシア ALL
5	ヴァンパイアハンター	1,883,400	MD!	ガロン ALL
6	ヴァンパイアハンター	1,405,100	人面犬	アナカリス ALL
7	ヴァンパイアハンター	1,412,000	ハルちゃん	フォボス ALL
8	餓狼伝説3	1,935,200	NVY	テリー ALL

通信欄：ストリートファイターZEROと天外魔境が、この号が出るまでには入荷しているはずです。みなさん遊びに来てください。新居浜店にはバーチャストライカーが入荷しています。

ゲームプラザ アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7-5ビバリーヒルズ竹林2F　☎(0798)52-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	11,600,100	けんけん	ALL ノーマルモード
2	ワールドヒーローズパーフェクト(リョウマ)	10,919,700	のりを氏	ALL ノーマルモード
3	首領蜂(TYPE-B)	10,369,760	3千万?しらんしらんTER	2-1
4	首領蜂(TYPE-C)	9,000,470	S.T	5面
5	餓狼伝説3(テリーボガード)	2,082,800	MC-HBG	ALL
6	対戦ぱずるだま(リョウ)	1,796,000	SDZ-JPO	ALL
7				
8				

通信欄：ストリートファイターザムービー入荷しました。思ったより出来がよいかな!?　バーチャコップ、リッジレーサー2も1回50円になりこれまで全台1プレイ50円になりました!!　店長より♡

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10-1　☎(075)611-2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップセッカMT)	3'24"30	T.H	
2	セガラリーチャンピオンシップ(初級　ランチャMT)	2'45"03	MKT	
3	セガラリーチャンピオンシップ(中級　ランチャMT)	2'35"22	S.T	
4	セガラリーチャンピオンシップ(上級　ランチャMT)	2'20"30	S.T	
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア㊖なし)	2,062,100	TRYDENT -RAY	1コインALL
6	エレベーターアクションリターンズ(イーディ㊖なし)	643,400	REM	
7	バイパーフェイズワン(連付)	2,985,646	S.N	ステージ8
8	バーチャファイター2(LAU連なし)	1'33"39	BEE	

通信欄：これからも色々なイベント予定してますので、来店待ってます。又、記録にもチャレンジしてください。

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4-4-20　☎(0895)25-5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN(スパイラル)	3,106,000	SLEII世"7月のG1大会は必らず勝つ"	ALL Ver2.10
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,042,200	極(きわめ)"ファイアーサカザキ〜イ!"	ALL
3	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,654,200	ガイルII世"FX購入だぁ〜ッ!"	ALL
4	餓狼伝説3(テリー)	2,010,000	フランケンシュタイナー"プレステ購入!"	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO)	13,662,000	コルテス"無駄、無駄、無駄ァ〜??!"	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	11,388,400	コルテス"くらえッ、トールの怒り!"	ALL
7				
8				

通信欄：ゲーメスト掲載により当店は毎日ハイレベルの争いになってきました。Gサークルも増え、益々パワーアップ!デューク最強の"高1軍団"は今回も全機種上位を全て独占!まさに敵なし!超人挙!

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971　☎(086)427-1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1942	11,917,050	SHIN	ALL
2	グラディウスII	2,420,300	AKD	4-Ⓕ　4-8
3	ヴォルフィード	2,004,780	末吉	
4	スラップファイト		ハイスコア求ム!	
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア㊖なし)	2,118,100	俺は無敵!	ALL フェリシア
6	ヴァンパイアハンター(アナカリス㊖なし)	1,485,500	偽PAI	ALL アナカリス
7				
8				

通信欄：7月16日午後8時〜バーチャの対戦大会やります。8月にはストZEROの大会を予定しています。レゲー1942、エレベーターアクション入荷!どんどんレゲーを入れるので来店してね!by 店員

ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F　☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(カゲ)	1'27"97	越中ブラックMUNA マシンガンケツ地獄	
2	ばくばくアニマル(おじょうず)	311,350	M・K	ALL
3	首領蜂(TYPE)㊖	23,511,270	PARARAⓉ 王様のビデオありがと	2-5
4	バイパーフェイズワン㊖	5,124,915	H・G	ALL
5	ギャラクシーウォーズ	47,900	KAG	
6	1943改	4,434,020	F-A 胸毛の王者慶太に捧ぐ	ALL
7	べんべろべえ	348,120	T・H	6-2
8	ぷよぷよ通	571,857	LIA	ALL

通信欄：当店の誇るVF部隊「サンダーファイアーコシナカレンジャー」は常時熱い対戦者を求めています。強者の方は一度御来店ください。(待ち、作業君不可) CPS　現在「キング&バルーン」「フェアリーランドストーリー」稼働中!　by 担当津川

フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2-15-2　☎(0886)23-4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(ナコルル)	224,240	稀羅郷inじゃめな	ラストステージ㊙ 100%×3
2	ギャラクシーファイト(ギュンター)	1,018,600	RYU	ALL ローウェなし
3	極上パロディウス(こいつ)	1,333,550	KLK	1-7　㊖なし
4	X-MENVer3.00スパイラル	2,755,800	瑞姫	8人目
5	雷電DX(練習)	3,987,210	Ur.SKA	1-0ALL㊖ ノーミス　2P側
6	ソニックウィングス(F-14)	529,600	ぱぺぽ	1-7　㊖ タヌキボスまで
7	バブルシンフォニー(ノーマル)	11,526,010	Ur.SKA	ALL　残3
8	グラディウスII	10,000,000+α	FLGS-SIN	11-8　4F ㊖

通信欄：最近、ちょっとした事情があって新製品の入荷が完全にストップしています。(6/11現在) その代り少し古めのゲームがまた多く入って来ました。今なら「エリア88」が連付きで楽しめますよ。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468-9　☎(086)274-4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(NEO-DIO)	12,673,000	SCORPION-KEI	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト(J.カーン)	11,802,500	N.M	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(C.キッド)	8,206,200	SCORPION-KEI	ALL
4	サイバーボッツ(ワーロック)	750,800	SCORPION-KEI	ALL
5	サイバーボッツ(ヘリオン)	636,300	SCORPION-NOD	ALL
6	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,018,500	SCORPION-EBI	ALL (3/2Ver.)
7	餓狼伝説3(テリー)	1,550,300	SCORPION-N・T	ALL 負けなし
8	バージョン(アキラ)	2'34"25	A.G	

通信欄：VF2大会優勝者はアキラ使いの是松さんでした。おめでとうございます。この影響でアキラ三段を練習する人が増えました。
スコア集計のほうでは、SCORPIONS(バンドとは無関係)が占領しつつあります。誰か独占だけは阻止して!

ゲームプラザNOKEYMER

大阪府堺市南花田町1-3-13ジョイント2ビル2F　☎(0722)21-8533

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	15,214,040	ぜんぜん　でけへん by Ⓚ	1C　2-4 連付　Bタイプ
2	ジャッキーチェン	ALLクリア	END ㊔	1C ALL ロウ
3	バーチャストライカー	+16	WIKKY ㊔	ALL スウェーデン
4	ストリートファイターザムービー	ALLクリア	集計するの? WIKKY ㊔	ガイル ふつうモード
5	ダライアス外伝	12,869,200	T.O	1CALL 連付　上Vゾーン
6				
7	ストリートファイターZERO	6月来日	入荷!!	
8				

通信欄：

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア使用)	1,766,100	DES	1CALL ㊖なし
2	餓狼伝説3(テリー使用)連なし	1,524,700	T.M	1CALL
3	餓狼伝説3(ブルーマリー)連なし	1,305,600	CIS	1CALL
4	ダブルドラゴン(ビリー)	690,900	TAK	1CALL ㊖なし
5	X-MEN(アイスマン)	2,290,100	F.S	1CALL ㊖なし
6	バーチャファイター2(段位認定)(ラウ)	15段	CAD	1CALL
7	ストリートファイターZERO		ハイスコア募集中	
8	ストライカーズ1945		ハイスコア募集中	

通信欄：まだまだスコアの申請者が少ないです。今なら申請してくれた人を、スコアの良し悪しに関わらず「ゲーメスト」に載せれます。あとキャラ別に集計してますので、マイキャラで、頑張ってください。
by 担当HIND

スーパーパンキーズ　byミレニアム

岡山県岡山市表町1-11-8　FANIQ B1F　☎(086)227-7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	19,196,800	岡崎　貴光	1CALL
2	スーパースラムズ	66	NBA	TOTAL
3	ワールドヒーローズパーフェクト	10,034,100	?	1CALL必付き J・カーン
4	ワールドヒーローズパーフェクト	7,702,800	谷村　有美	1CALL必付き リョウコ
5	餓狼伝説3	1,510,900	CCC	1CALL必付き テリー
6	バーチャストライカー	+8	BRA	FINAL BRAZIL
7	サイバーボッツ	821,200	ABC	1CALL ワーロック
8	ばくばくアニマル	284,782	ゴクテレマサ	1CALL おじょうずモード

通信欄：毎月第二土曜日は、スーパーパンキーズゲーム大会の日!参加チケットをカウンターにておわたしします。大会2位の賞品は優勝者以外の参加者の中よりクジ引きで決定するようになりましたのでどんどん参加してください。(大会の参加費はもちろん無料です)

JOYLAND TAITO天六店

大阪府大阪市北区天神橋6-4-9　☎(06)351-1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ Rジャッカル(バホマオ)	868,400	金欠マニア ASO ㊙㊐	1C、ALL 連付
2	サイバーボッツ ヘリオン(ガウェイン)	551,200	KAZ	1C、ALL 連付
3	餓狼伝説3(テリー)	1,381,300	T・H	1C、ALL
4	V・V(ボンバーバージョン)	10,504,910	NTT-DDI	1C、ALL
5	ファンタジーゾーン	11,990,900	めざせ1億点!! I・H	1C、R、23 連付
6	バイパーフェイズワン	5,331,654	Tokuya	1C、ALL 連付
7				
8				

通信欄：ただ今、当店では「雨の日キャンペーン」を、実施いたしております!!
雨の日に来店すると、何かイイコト♡が、あるかも?!
スコアの方は、ヤッホー・バイパーを中心に、急募!!

ビッグバーン

広島県福山市引野町 4 - 2 -29 ☎(0849)41-3838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャ ファイター 2	1'20"49	TPS-TOMOJ!	アキラ ALL
2	バーチャ ストライカー	+16	HND	KOREA ALL
3	セガラリー チャンピオンシップ	3'21"78	A.T	セリカ M.T
4	ばくばくアニマル	101,577	GOD	6 面
5	ワールドヒーローズ パーフェクト	7,624,300	K.I	ディオ ALL
6	ワールドヒーローズ パーフェクト	5,437,300	OYAJI	フウマ ALL
7				
8				

通信欄：これまで月１回だったV．F２大会が第２、第４金曜日の２回になりました。また、毎週水曜日はメダルのサービスをやっています。近くの方は、ぜひ遊びに来てください。

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100 - 4 皆春プラザ ☎(0975)23 - 5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウルトラ警備隊 (コンドル１号)	9,238,600	復活 たけだてつや	１コインALL
2	セガラリーチャンピオンシップ(初級)	2'43"80	MIC	ランチアMT
3	セガラリーチャンピオンシップ(中級)	2'28"58	MIC	ランチアMT
4	セガラリーチャンピオンシップ(上級)	2'14"37	MIC	ランチアMT
5	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップモード)	3'18"52	MIC	ランチアMT
6	バーチャファイター２ (カゲ)	2'56"08	AHO	１コインALL
7	バーチャファイター２ (シュン)	5'30"64	修業が足りん	１コインALL
8	餓狼伝説３ (テリー)	1,662,400	AHO	１コインALL

通信欄：セガラリーチャンピオンシップはまだまだタイムが伸びそうです。１PLAY￥100なのでどんどんチャレンジしてください。VF２の対戦も盛り上がってます。うちの店の常連さん達は大分最強なので腕に自信のある方はどうぞいらしてください。

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮１-６-11 ☎(092)524-6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	452,700	UME バイソナー マドモアゼル・バイ	１C １-５ 初プレイスコア
2	鉄拳 (ニーナ・ウイリアムズ)	2'29"81	守田 正夫	１CALL
3	サイバーボッツ (ワーロック、ガウェイン)	645,400	KAM ヒマだったから‥	１CALL
4	サイバーボッツ (BRODIA・バオ・マオ)	1,323,400	ちょびん♡極めたんで 次はゼロでもするか	１CALL
5	ジャッキー・チェン (１CALL)	赤×３青×６	ぼる ぼる〜〜〜〜ん UME バイソナー	ロウ ミステリアス
6	ワールドヒーローズパーフェクト(ハンゾウ)ノーマル	9,277,600	荒神様- MOG-㊪	１CALL ㊅ボタン付
7	ワールドヒーローズパーフェクト(ラスプーチン)ノーマル	7,068,400	バイソナー クリアしただけ‥	１CALL ㊅ボタン付
8	ワールドヒーローズパーフェクト(C・キッド)ノーマル	10,312,700	ダニエル㊧	１CALL ㊅ボタン付

通信欄：やっぱ、チビキャラ10倍ボーナスは非道いよなあ・・・・・・。
な〜んか、しらけちってやる気んなんないッスよ。
でもカンストはかなり難しいと思うぞ〜〜お。

日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北２-123 ☎(0857)26-0982

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	１コイン ALL	C２!	ロウ使用
2	ジャッキーチェン	１コイン ALL	隠れククリ様友の会 #９ NOR	ヤン使用
3	ワールドヒーローズ パーフェクト	11,471,300	隠れククリ様友の会 #９ NOR	リョフ使用 １コインALL
4	ワールドヒーローズ パーフェクト	10,099,500	J・J	J・カーン使用 １コインALL
5	ワールドヒーローズ パーフェクト	8,965,000	NOBU	C・キッド使用 １コインALL
6	ワールドヒーローズ パーフェクト	7,577,300	SEN	マッドマン使用 １コインALL
7	ワールドヒーローズ パーフェクト	7,451,100	C２!	エリック使用 １コインALL
8	マッハブレイカーズ	6,748	DEL	ビーストホール

通信欄：ニューゲームがもっとほしい、ただそれだけです。

アミューズメントキャパシティ アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町７-４ ☎(082)246-0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアーコンバット22 (初級)	109,424	SBD	１C ALL F-14使用
2	サイバーボッツ (SuPer-８)	1,057,100	CAT	１C ALL
3	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	1,320,200	SSD⁵-運転手兼荷物持ち	１C ALL
4	ヴァンパイアハンター (ガロン)	1,324,600	SSD⁵-運転手兼荷物持ち	１C ALL
5	マッハブレイカーズ (ラピッドジャンプ)	12.90	VIP	
6	マッハブレイカーズ (エキシビジョンマッチ)	5.70	H.Y	
7				
8				

通信欄：広島フラワーフェスティバル等のお祭り時には、沢山のご来店本当にありがとうございました。只今、毎日ハイスコア大会を行っております。是非貴方も高得点を目指してください。（ストリートファイターZERO大会企画中！カプコン様の景品協賛あり！）

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉区京町２-２-16 ☎(093)551-5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂㊤付	18,043,770	N・E	Type B (２-４)
2	首領蜂㊤付	21,220,560	GMC. DURAN	Type C (２-５)
3	ワールドヒーローズパーフェクト㊙㊤なし	13,311,700	F・A・N・G・-RIJ	１C ALL ハンゾウ 使用
4	餓狼伝説３ ㊙㊤無し	1,881,000	NML	１C ALL テリー 使用
5	エレベーターアクションリターンズ㊙㊤無し	887,100	GMC. DURAN	１C ALL カート 使用
6	風雲黙示録 ㊙㊤無し	797,000	GMC. DURAN	１C ALL Xズウ 使用
7				
8				

通信欄：首領蜂のGPアタックが、今、熱いです。今のところ確認済みなのが、107HIT、らしいです。これ以上、出された方は、御一報ください。

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111-B ☎(0857)21-3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テキパキ	9,400,400	YBS	１coin １時間半くらい
2	エレベーターアクションリターンズ イーディ	842,800	SEJ	１coinALL ㊙
3	雷 電DX １P側	8,392,430	RUN	１コイン㊤２-７ ９面有
4	ワールドヒーローズ パーフェクト	8,440,000	M.T (秘密の花園は)	１コインALL ラスプーチン
5	ヴァンパイア ハンター	1,742,400	RAM ミスったああ!	１coinALL
6	ヴァンパイア ハンター アナカリス	1,236,300	MIN	１coinALL
7	ヴァンパイア ハンター フェリシア	1,461,100	H.M	１coinALL
8	サイバーボッツ ワーロック	665,200	C２!	１コインALL サンタナ

通信欄：「バイパーフェイズワン」入荷しました。もちろん連付きです。
店内のゲーム配置が多少変わりました。シューティング、パズル、対戦などまとまりました。ご来店をおまちしております。

プレイランド ミッキー

広島県広島市東区若草町５-３ ☎(082)264-6931

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	得点王３ (ワールド・カップ)	13	MAX	ALL イタリア
2	雷 電DX (初級)	6,235,400	XRX-サロンができてうれしいな?	ALL ㊤付き
3	餓狼伝説３ (テリー)	2,236,500	ミジンコブラザーズ(兄)大段	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(Dio)	18,614,500	佐々木	６人目
5	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,659,400	ミジンコブラザーズ(弟)多田	ALL
6	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1,205,100	佐久間	ALL
7	サイバーボッツ (スーパーＢ)	842,400	バクザン山田	ALL
8	風雲黙示録 (キャロル)	477,500	今日は、うちでちゃまこでGOだ R・J	ALL

通信欄：今月は、広島市内三大祭“とうかさん”があったので、子供達のサイフの中身が“わたがし”や“チョコバナナ”に変わってしまいゲームのスコアまでお金がまわりませんでした。
当店のスコアラーは中学生が、主戦力です！ 遊ぶ店員より

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町６-６ ☎(0944)73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説３ (テリー)	2,091,800	MMS.A.-MUGEN	ALL Ⓢ×21 27-1-0
2	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	13,128,600	MMS.A.-MUGEN	ALL Ⓟ落×７
3	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ)	12,294,000	X Y Z	ALL Ⓟ×３ D×１
4	ワールドヒーローズパーフェクト(C・キッド)	11,586,600	X Y Z	ALL Ⓟ×７ D×１
5	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	11,102,900	DYK㊫-Y.K㊬㊭	ALL Ⓟ×６
6	ワールドヒーローズパーフェクト(J・MAX)	8,139,000	MMS.A.-おとーさん	ALL D×１
7	ヴァンパイアハンター (デミトリ)	1,705,200	BUT-MLK	ALL
8	ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	1,567,900	R C M	ALL R-30 Ⓟ×６

通信欄：スコアラー募集中です！特にシューターの方。スコア格ゲーばっかり。Y．K、おとーさんは「ヤッホー」クリアせんし…。ところでこれが掲載されている頃、１周年まっ盛!!きっと何かある筈です。是非、御来店くださいませ!! by Y．K㊬&店員：ちょにー河合

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字富岡7965 ☎(0954)22-5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	6,655,800	中島残党 EGG㊧ 目標 700万	１C ALL 残０ ㊤
2	ワールドヒーローズ パーフェクト	14,259,500	DDD 中島残党のつもり	１C ALL (DIO)
3	ワールドヒーローズ パーフェクト	10,267,200	M.T	１C ALL (C.キッド)
4	バーチャ ファイター２	2'00"8	KAI （しんちん）	１C ALL カゲ
5	ファンタジーゾーン	10,000,000+α	中島残党 (おばあちゃんお湯ば)	１C (３周目)
6	P-47 ACES	(クリアするまで載せない)	ESP!! (クリア迄もう少し)	１C ラス面ラスボス迄
7				
8				

通信欄：今回のスコアが載るころは、オープン一周年記念ということでイベント、又、ニューゲームももりだくさん。ぜひ遊びに来てください。

1 PLAY50円で何でも来い！
GAME's DRAGON

本年度より「めざせハイスコア!!」のコーナーに参加しているのが、GAME'sDRAGON。それほど☆数にこだわることなく、究極のスコアを目指している集計店でもある。

バーチャ2の対戦も盛ん

所在地は、京都・JR二条駅から徒歩10分ほどのところ。営業時間は午前11時から午前0時となっている。

ハイスコア集計店であるドラゴンだが、バーチャファイター2の対戦が強いのでも有名（ゲーメストのバーチャチームにもいろいろ情報を提供してもらいました）。

店は1階のみの造りだが、入り口から目につくのがバーチャ2の対戦台。もちろん対戦が盛んなだけあって強者ぞろい。

また、ドラゴン特製（?）の挑発ボタンなるものが存在しており、笑いをとれること間違いなしだ。

新製品もさることながら、オールドゲームも多少入荷されている。もし、自分のやりたい機種があるのならチェックだ。行く機会を作ってのぞいてみよう。

さらに店内は、モニターが設置してあり、対戦台の模様や新作のビデオが映し出されている。このような細かい配慮は嬉しい限りだ。

ほかに対戦大会も行われているようで結果も貼り出してあった。6月の中旬にお邪魔したのにヴァンパイア　ハンターはもちろん、ストⅡXも盛んに対戦が行われていたのは驚き。

たくさんの常連さんがいるので、ハイスコアもかなりの潜在能力がありそうだ。



バーチャには、常に人だかり。



「大門ラウ」行きつけのお店。



ドラゴンの常連さんたち。平均年令は十代と若い。

新製品続々入荷！
GAME's WiLL

「めざせハイスコア!!」のコーナーで大活躍中のハイスコア集計店である、GAME'sWiLL。毎年行われている☆獲得争いでは、必ず3位以内の入賞を果たすほどの有力店である。

場所は、歴史が息づく古都。JR京都駅からバスで30分ほどのところにある。営業時間は、午前10時〜午前0時。

2階建ての造りになっており、1階は大型筐体と対戦台が中心。2階にさまざまなジャンルのゲームが置いてある。

1PLAY50円はうれしい

プレイ料金は最新の大型筐体を除けば、50円が基本料金なので、ハイスコアラーにとっては強い味方となる。

とにかく、ハイスコアを狙う環境としては業界トップレベル。連射装置や同時押しボタンは標準装備で、希望とあれば自分のプレイをいつでもビデオに収めることができるほど。ゲーマーであれば1度は行くべし。

店内は広く、明るい雰囲気で、休憩所も設けられている。午後6時までは禁煙となっているので愛煙家の方は注意しよう。

また、同店がハイスコア争いで強い理由のひとつに、早い時間帯から常連が来店するという特徴がある。

最近では、夜からしか常連が集まらず、スコアアタックが昔ほど盛んではなくなっている店が多いだけに、こういった集計店は貴重な存在と言えるだろう。

さらに、すべてのジャンルのハイスコアをこなせるのも強み。格闘ゲーム全盛の時代であるが、シューティング、ドライブ、パズルと、その守備範囲は広い。常に上位をキープしている集計店としては、重要なことだろう。

もちろん今年も優勝候補に挙がっている集計店である。今後も☆獲得数を伸ばし、ゲーメスト大賞のときは上京（下京!?）してほしい。



ハイレベルなスコアボード。ここに載せるだけでも大変。



大勢の方に集まってくれました。

24時間営業店 大阪・茨木市
タウンスポットプレイランド

関西は大阪の茨木市。阪急電鉄茨木駅を降りて徒歩10分くらい歩くとタウンスポットプレイランドがある。

目印としては近くに「TOPOS」があるのでそれをめざして歩けば良い。

いつ行ってもOKな店

店内は意外に大きなスペースで、半分がビリヤード、残りすべてがアーケードゲームとなっていておもしろい。

お店の営業時間は24時間営業で定休日はなし。



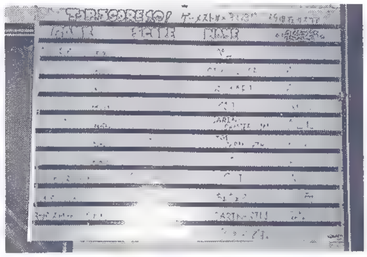
ここがタウンスポット正面入口。

ゲームの料金方式がちょっと変わっていて、普通は50円か100円なのだがメダルでゲームができるのだ。午前11時から午後7時までが100円でメダル3枚でお得。午後7時から午前11時までがメダル2枚。基本的に1ゲーム1枚。

置いてある筐体は富貴商会のコクピ29というコックピットタイプと普通のアップライトが大体半分ずつつくらいである。

店の雰囲気はグー

「めざせハイスコア!!」で活躍中で店の中にはスコアボードも掲示してあり、スコアラーの人たちもみんなやる気満々だぜ。


ハイスコアボードも掲示してあるぞ。

そのほかにも取材に行ったとき、ちょうどVF2の大会もやっていてかなり盛り上がっていたぞ。

とにかく店員さんもみんないい人だし、フリーノートなんかも置いてあってコミュニケーションも非常によく、仲間がいっぱいできそうなお店だぞ。


この日はVF2の大会があって盛り上がっていたぞ。

浪花のゲーセンここにあり 大阪・豊中市
タイトーイン 002スタジアム

大阪のハイスコア集計店で有名な店と言えばここタイトーイン002スタジアムだ。

阪急電鉄豊中駅を降りて歩いて20秒、走って5秒という恐らく日本一駅から近いゲームセンターである。

気楽に入れる店

店内は明るく、筐体の並び方もバランスがいい。

置いてあるゲームはオール100円でメダルマージャンゲームも10台くらいあって、たまにオールドゲームなんかも入荷しているので色々と楽しめる。

対戦台も置いてあり、ストⅡX、VF2などがかなり盛り上がっている。

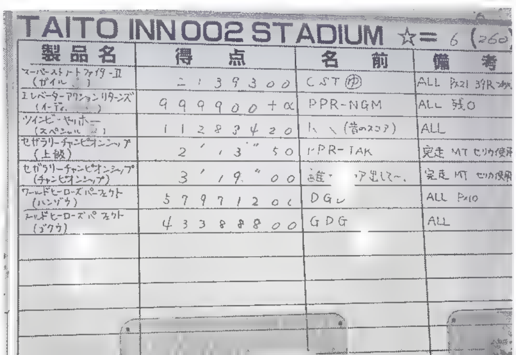
客層は色々

さて客層だが、昼間は学生が多く夜はスーツを着た大人が多い。

常連は10人くらいで基本的にみんなスコアラーなのである。実は002は「めざせハイスコア!!」でおととしの☆獲得数優勝という成績を残していて、CYCLONE、HYAKUといったスコアラーの中で有名な強者軍団が存在している。

スコアアタックはスコアの締め切り日が近いと基本的には開店同時から閉店までプレイしているとのこと。


明るい雰囲気の店内。


TAITO INN 002 STADIUM ☆= 6 (260)

製品名	得点	名前	備考
スーパーストリートファイターⅡ (ガイル)	2139300	CST	ALL Px21 39R
エレベーターアクションリターンズ (イーディ)	999900+α	PPR-NGM	ALL 残0
ツインビーヤッホー (スペシャル)	11283420	[illegible] (昔のスコア)	ALL
セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2′13″50	PPR-TAK	完走 MT セリカ使用
セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′19″00	誰[illegible]ア出して〜。	完走 MT セリカ使用
ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ)	57971200	DGレ	ALL Px10
ワールドヒーローズパーフェクト (ゴクウ)	43388800	GDG	ALL

スコアボードも掲示。☆総獲得数はなんと260個。


この人達が常連の一部。左から2番目がUGFじゃー

締め切り	8月14日消印有効
ハガキ	153ページ
発表	11月15日号

32ビット機も出そろって、後はウルトラ64を待つのみといった感じのコンシューマ・ゲーム業界。対する我がアーケード・ゲームのほうも順調にニューゲームのタイトルが発表されている。我が業界もそろそろ次のビッグヒットが欲しい頃だネ。

セガ提供

② バーチャストライカーポスター 10名

セガからは、バーチャストライカーのポスターをプレゼントだ。キャラクターがポリゴンで描かれたポスターだ。横長だから縦、横、ななめと好きな方向に貼ってくれ。



コンパイル提供

① 東京おもちゃショーオリジナルキャップ 1名



大盛況のうちに幕を閉じた東京おもちゃショー'95でコンパイルのスタッフがかぶっていたキャップを1名様にプレゼント！

カプコン提供

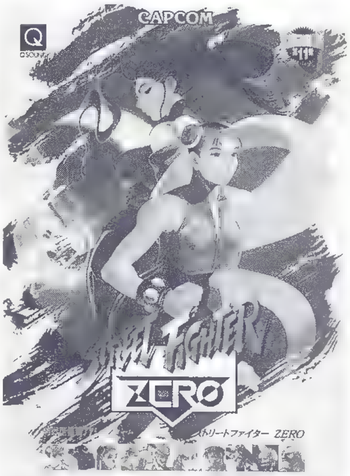
③ ストリートファイターZEROグッズセット 10名

「ストリートファイターZERO」も発売されたということで、ストゼロポスター、告知用ポスター、パンフレットの3点セットで10名様にプレゼントだ。

告知用ポスター



パンフレット



ポスター



5月15日号プレゼント当選者発表

SFC第4次スーパーロボット大戦
佐藤 亮士 君（北海道）
平田 賢治 君（京都府）
大塚 重信 君（大阪府）

餓狼伝説3特大ポスター
栗田 慎吾 君（青森県）
河内 純 君（茨城県）
田嶋 久義 君（埼玉県）
松田 伸也 君（長野県）
稲積 央益 君（富山県）
加藤 臣章 君（石川県）
瀬戸 一成 君（静岡県）
大菅 玲生 君（大阪府）
安達 誠 君（大阪府）
中島 忍 君（大分県）

ΣAV-3000&Σ600ターボ+ドギューン基板
竹島 大輔 君（京都府）

ソニックウイングス基板
土井 敬祐 君（大阪府）

雷牙基板
青木 篤史 君（群馬県）

達人王基板
千原 友弘 君（長野県）

アクロバットミッション基板
長澤 武文 君（大阪府）

携帯型ラジオ
土方 雄一郎 君（東京都）
山田 良祐 君（愛知県）

ぷよぷよスピーカー&ネクタイセット
遠藤 和幸 君（岩手県）
深沢 正敏 君（静岡県）
池辺 賢裕 君（兵庫県）

鉄拳ムックプレゼント当選者発表

鉄拳基板+コンパネセット
若杉 貴広 君（千葉県）
鈴木 健太 君（東京都）

プレイステーション版鉄拳
柏葉 奈美子 さん（岩手県）
安達 覚 君（山形県）
荒本 雅也 君（東京都）
富田 秀一 君（大阪府）
藤井 友紀子 さん（福岡県）

鉄拳ビデオ
斉藤 進 君（千葉県）
富田 肇 君（東京都）
和田 智 君（長野県）
隅田 満幸 君（大阪府）
長谷川 貴誌 君（島根県）

鉄拳Tシャツ
大宮 恵子 さん（北海道）
峰岸 玲 君（宮城県）
三村 大豊 君（福島県）
関 祐輔 君（埼玉県）
君塚 真利子 さん（千葉県）
津口 俊樹 君（東京都）
大坪 徹 君（東京都）
澤田 紳也 君（東京都）
水谷 雅彦 君（大阪府）
田中 晴朗 君（熊本県）

鉄拳ポスター
小笠原 俊明 君（東京都）
松尾 秀昭 君（東京都）
茶谷 英司 君（新潟県）
藤岡 淳一 君（愛知県）
角谷 竜汰 君（愛知県）
河内 信一 君（京都府）
中野 清伸 君（京都府）
坂本 健志 君（大阪府）
井上 佳治 君（大阪府）
安村 司 君（広島県）

8月15日号プレゼント

アトラス提供

⑥プリント倶楽部 制服向上委員会 ポスター 1名

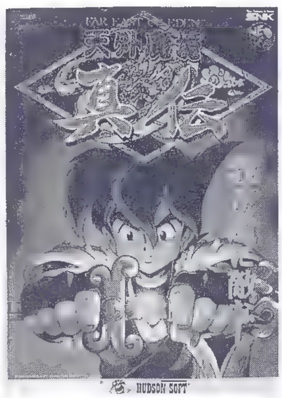
豪血寺外伝でますます盛り上がっているアトラスのプライベートショーでもらってきた、オリジナルシールプリンター「プリント倶楽部」のイメージキャラクターの制服向上委員会のポスターをプレゼントだ！



ハドソン提供

⑤天外魔境真伝ポスター 10名

ただ今ゲーセンのネオ・ジオで稼働中、お馴染み天外魔境シリーズの対戦格闘ゲームだ。ジライヤ、卍丸をはじめ女キャラもたくさんいて、燃え燃えだ。



ナムコ提供

④鉄拳キャラクタージグソー 8名

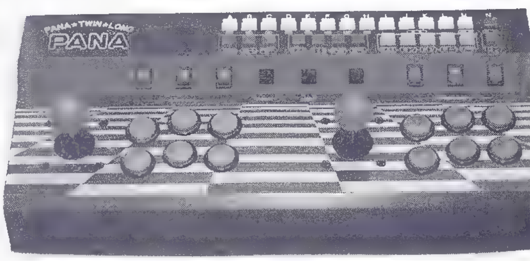
ナムコからは鉄拳のキャラクタージグソーパズルをプレゼントするぞ。種類はアーケード版の使用8キャラ分で各キャラ1名ずつに。



ゲーメスト提供

⑦コンパネ&基板セット 1名 / ゲーム基板 4名

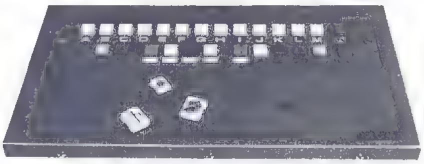
コンパネ&基板のプレゼントだよ。今回はKICの新製品パナツインロングだ。今回もセットで1名、基板のみ4名に。リストから選んでちょーだい。ハガキには好きな基板を選んで基板名のみ書いてね。



A	ドラゴンブリード
B	テトリス
C	デスブレイド
D	ダークシール
E	ダークシールⅡ

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターIIにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4850
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード …………… ¥3,500
RGB15コード …………… ¥5,000
S端子コード…………… ¥2,500
VHFコード…………… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

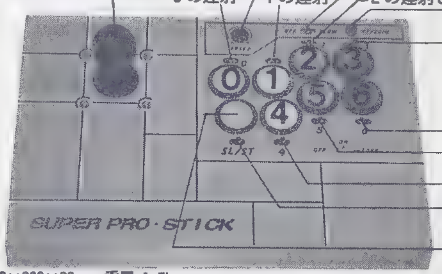
RGB21延長コード……… ¥5,000
RGB15延長コード……… ¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

* スーパーファミコン用コード(型番SF)…………… ¥4,000
* 3ボタン用メガドライブコード(型番MD3)…………… ¥2,000
* 6ボタン用メガドライブコード(型番MD6)…………… ¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…… ¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…… ¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)…………… ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)…………… ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………… ¥2,500
* サターン用コード(型番ST)…………… ¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★

サターン用コード……¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用…………… ¥3,500
●コナミ用…………… ¥3,500
●システムI用…………… ¥3,500
●システムII用…………… ¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目1293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

大特集

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)
超必殺技まで全コマンド公開!

鉄拳2(ナムコ)
全キャラ徹底解剖!!

ストリートファイターZERO(カプコン)
13人目の男!?その謎が明らかに!?

攻略●バーチャファイター2(セガ)●首領蜂(アトラス)●STRIKERS 1945(彩京)●サイバーボッツ(カプコン)●バイパーフェイズワン(セイブ開発)●セガラリー・チャンピオンシップ(セガ)●ツインビーヤッホー!(コナミ)ほか
連載◆めざせハイスコア◆アイランド◆天使万歳再び◆レゲーの魂◆ほか

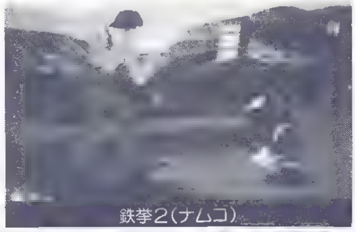
夏休み特別2大付録
「ゲームセンターハイスコア店マップ」
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 特大ポスター」

大攻略

天外魔境真伝(ハドソン)
対戦攻略

ワールドヒーローズパーフェクト(ADK)
CPU&対戦攻略

レイブレイサー(ナムコ)
コース紹介&攻略


鉄拳2(ナムコ)

※内容は変更されることもあります。ご了承ください。

ゲーメスト次号(No.150) 特別定価550円 7月29日(土)発売!!



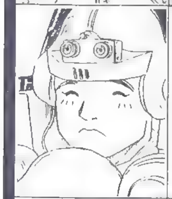
●上手になるための目安って何にしてる？ゲームの場合、お金をいくら使う、目標の点数・面数まで進む、何時間プレイするなどがあるが、質の面で見ると、点数、面数がいい。これがスポーツや趣味になるとわかりにくくなる。ゲームのように数日でクリアできるものではないからだが、その中で常に向上心を持って上手になろうとするのは本当に好きでないとダメだよね。そんなゲームがあったらいいなあ。（オフもザウスでスキーの練習！　ずる²）



●ひさびさ登場のMoMoっす。ラジオ聴いてくれてるかね？なかなか楽しいのだが、非常に忙しくなってしまった。いや一芸能人も楽じゃないね（←調子乗りすぎ）。
　話は変わるが、なんとゲーメストワールドでテーブルトークRPGのページを担当することになったのだ！趣味として長年遊んできたのだが、まさか仕事になるとは…。まあとにかく、RPGに興味のある人は、ワールドも見てくれ！　（趣味人Mo²）



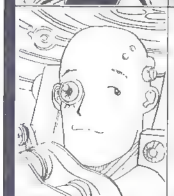
●最近、凝っているのは、テレビ朝日でやっている「世界の車窓から」。今まではテレビ版の5分バージョンを楽しむだけであったが、このタビLD版を購入して、より一層の車窓ライフを楽しんでおる。やはりLDだと各駅ごとにチャプターで一発呼び出しできるのがええやね。全種類なんとかして揃えたいものだ。
（ぶっちービューティフルサンデー）



●今度ゲーメストEXに移ることになったMAN次郎です。かなり気合を入れてますので応援してください。
　また、ぬきにパラソル奥田と名前をつけてしまった以上、私も変えないわけにはいかんでしょう。一応「オランダキッド」を主体にして、色々名前を変えていく予定です。マン・ザ・サタンシャークとしても筆を奮わしてもらうのでよろしくね。
（∞の名前を持つオランダキッド）



●ついに先日、パソコンを購入いたしました。どすぶいのさぶのーとというやつです。ところが、今んとここいつでやっているのは原稿書きと同級生２のみ。うーん、やっぱ周辺機器やらソフトやらをイロイロと揃えないとイロイロなことはできないようだね、うん。えっ？イロイロって何するかって？まあとりあえずCD ROMドライブでも買って…ヒミツだよ。
（不完全燃焼・ギィ）



●え～、ハガキなどで情報を送ってくれるみなさま、いつもありがとね～。この場をかりて、みなさんにお礼をば。話は変わりますが、この間、ボン・ジョヴィと一緒に西瓜を食べた夢を見た。特別にファンというわけではないのだけど、どうやらテレビで見た「もっこりボンちゃん」の印象が強かったらしい。よく胸毛を抜かせてくれたと思うよ…ちなみに、私はブラインドガーディアンのファンざます。次からHM洗脳計画について話そう。（K・T）



●最近ゲームが「仕事」になりつつあって困ってる。「いかに楽しく遊べるか」ということに関してはそれなりに自信はあるつもりだが（批評君とも言う）、生活に余裕がないとそれすら考える気力もなくなってくる。金儲けの道具には絶対しねえぞ!!
　アンケートに「つまらなかった記事」の欄があるけど、それが「記事」「ゲーム」どっちなのか分からない人が多い。もし「記事」の場合、僕が担当なら名指ししてください。　（ハマー）



●私の身のまわりには、ゲームを始めると人が変わったように怒り出す人がたくさんいる（実は私もその１人）。さらにその人たちは大きく３種類に分類できるらしい。それはゲームに対して怒る人と自分に対して怒る人と対戦で相手に対して怒る人の３種類。驚いたことにその中に、ある日突然さとりの境地に達して全く怒らなくなる人がいるらしい。私も早く（見苦しくない程度には）、さとりを開きたいと思う今日このごろである。（謎のやっちゃん）



●６月下旬にメーカー数社のプライベートショーが行われ、夏ごろ発売予定の新作を目のあたりにできました。夏休み中に遊べるゲームが続々…という勢いだったので、９月13日～15日に開催予定のAMショーまで、当面のラインナップも充実感ヒシヒシです。夏休みといえば、次号７月30日発売では長期休暇のお供に最適の付録を用意しているので、お楽しみに。　（かわでん）

OPINION

論 ゲームキャラクターと世界観について

石井ぜんじ

　今回は、ゲームの世界観について語ってみよう。簡単に語れそうで、これがなかなかさまざまな観点から捉えることができる、複雑な問題なのである。
　本質的に、ゲームはゲーム性が根本にあって、そこに世界観が従っていくものだと思っている。ゲーム性というものは、ゲームの世界における物理法則みたいなもので、それに従ってゲームの世界が構築される。
　私は純粋にゲームも好きだが、物語や架空世界が好きなのである。ゲームの中に、世界観がなかったら、ここまでゲームにのめりこむことはなかっただろう。
　だが、最近はそこまでのめりこめるゲームが少ない。なぜかと考えると、それは一言で言えば対戦格闘ゲームが主流だからである。
　先ほども述べたように、ゲームの世界観は、ゲームの内容の支配下にある。今の対戦格闘というゲームにおいては、世界観を示すのは難しく、キャラクター性のみしか表現できないと言っていい。
　対戦格闘ゲームは、インカムを追及するアーケードゲームの一つの究極の形である。極力ムダが省かれる。その中で、わずかなデモや背景、エンディングその他で世界観を示さなければならない。見事に表現しているゲームもいくつかあるが、限界はある。
　それよりも、プレイヤーが使うキャラクターのほうに重きが置かれる。対戦格闘ゲームには、敵という概念が基本的になく、プレイヤーとプレイヤーの戦いになる。よって、プレイヤーのできることがとても多い。
　そのため、キャラクターは突出して目立ち、愛着もわく。まさに手足のように操作できるわけだから、余計に思い入れが深い。
　だが、そのせいでストーリーや、本当の意味での世界観は目立たない。ストーリーとは、自分が何を目的で戦っているのかということであって、そのキャラクターの性格づけの背景となる。何を思い、どのように生きてきたかの蓄積があって今のキャラクターがあるはずで、彼の生きてきた世界がゲームの世界なのだ。
　だが、キャラクターのみに思い入れていく結果、世界観に思いをはせることを忘れると、非常に薄っぺらい思い入れになってしまうのではないかと思う。何も考えない、背負う人生もないキャラクターがワイワイ騒ぎ、目的もなく戦い合って何が楽しいのだろうか？（純粋なゲームの楽しさはまた別なのだが）
　一言でゲームの世界観と人は言うが、世界観にも横の広がりと縦の深みがあると思う。

表紙の裏をとれ

すいません。今回ボカやりまして、ゴウキの方に加工してもらいました。本当にすいませんです。ナッシュも、眼鏡というイメージ以外はまったくなしです。トホホっす。
　さいきんは家にこもってサターンブリブリ。馬も出したし次は極パロ。でもそんなこというまえに同人原稿上げなきゃね。シェリちゃん。
　カストリ舎にいるやも。
藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

　チェストー！婦女子の味方、マウント二田だ！よい子のみんなだけに、今日はとっときのネタを教えちゃうぞ♡６月30日に発売された「ヴァンパイアハンター」ビデオには、何とPS版ヴァンパイアのTV用CMが映像特典として入っているのだ。これは映画館とかでも流れてて、ハッキリ言ってかなりイカす。見たことのないチミはこの機会に買うしかねエッスよ。いやホントに。

GAMEST　8月15日号

■平成７年８月15日発行　第10巻13号通巻148号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE DSⅠ　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi　GED　K・K霹風
K－TAN　松っちゃん　TEZU DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　やっちゃん　M.I
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　内山厚子　杉田哲朗
二田祐樹　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　水島摩美
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

首領蜂 DonPachi

君にもできる、1周クリア！

今月はボンバーの使用場所をパターン化して、1周クリアを目指すのだ！

担当：立来多＋M.I

ボンバーを増やして 1周クリアを目指そう！

ボンバーのキャパシティー（ストック数）の増え方には法則がある。これを上手に利用することで、実は1周クリアがぐっと楽になるのだ。

キャパシティーは**ボンバーを3個使うたびに1個ずつ増える**。さらにステージをクリアすると、**ステージ数と同じ数だけボンバーが補充される**。

この法則を知ってしまえば、あとは各ステージごとにパターン化が可能だ。たとえばこんなやりかたはどうかな？

〈ステージ1〉

どこでもいいから1個使う。クリアすれば再び満タンになるからね。

〈ステージ2〉

中型飛行機が3機現れる所と、ボスに対して1個ずつ使おう。これでクリア時には4個持つことができる。

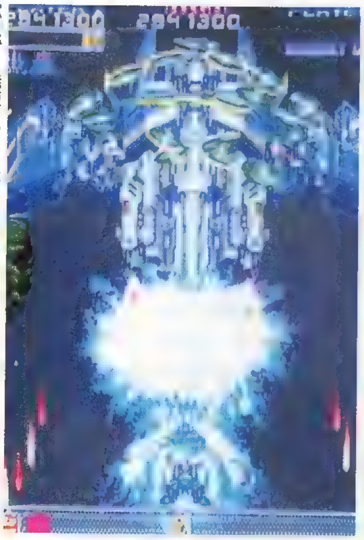
〈ステージ3〉

中盤でボンバーをくれる中型機を少し放っておいてから倒す。ボンバーはすぐに取らないで、このあと現れる大型戦車に対してレーザーボムを使ってから取るとよい。

後半は中型飛行機とザコ戦車の複合攻撃地帯で2個目を使う。直後にキャリアがいるのですぐに補充ができる。そしてボスに対して2個使ってしまおう。これでピッタリ5個ストックで4面をスタートすることができる。



レーザーボムなら、3機いっぺんに破壊できちゃうのだ。



ボスで1発使う。これでキャパシティーは4発分になる。



レーザーボムで瞬殺！倒してからボンバーを補充しよう。



2回目はこの辺りで。自信がある人はボスまで温存しよう。



レーザーボムで砲台を壊してしまおう。これで楽チン！

〈ステージ4〉

炸裂弾を撃ってくる中型機のところでまず使おう。レーザーボムなら一瞬にして消し去ることができて安全だ。

後半は中型飛行機、またはザコの複合攻撃地帯で1、2個緊急回避用に使う。ボスに対しては特大5WAYとバラまき弾以降の攻撃になったら遠慮なく3個使ってしまおう。クリアすれば4個も増えるのだから…。


厳しい第一段階目の攻撃。レーザーボムで飛ばそう。

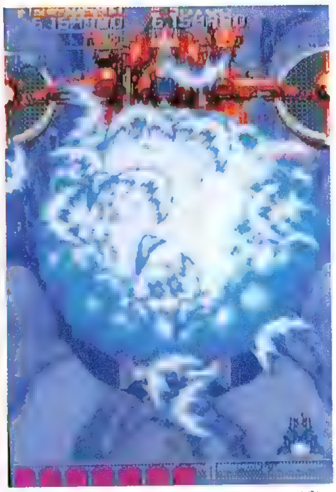

この中型機が苦手な人は迷わずボンバー！


ちょっと妥協してボンバーを使ってしまおう。


この中型機にレーザーボム。１秒未満で死んでくれる。

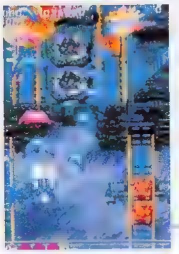
これでボンバーを7個持った状態から5面をスタートすることができる。緊急回避のために余計に使ってしまった場合は足りなくなるけど、キャパシティーは7個分作っておこうね！
それでは5面攻略に入ろう。


これで７個ストック完了。さあ、１周クリアを目指そう！

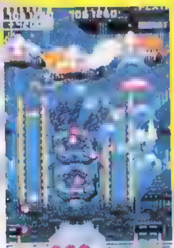

第二段階で２発使えば、７発分のキャパシティーになる。

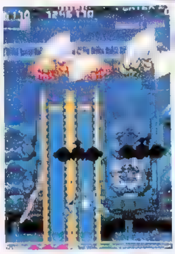
第二部 攻略編 STAGE5

序盤はザコキャラのラッシュ。画面下で待って撃っていれば特に問題はないだろう。やがて要塞へと突入するが、その入り口に注意するところがひとつある。ザコ戦車が2台続けて後方から出現する場所がそれ。あらかじめ道の上で待っておいて、重なって撃ってしまえば以上だ。


上のほうに気をとられていると痛い目にあうぞ！

要塞突入後、最初に現れる刺客は連射砲を2門備えたカタイ戦車。この戦車に対しては、直接本体を撃たずに砲台を先に壊す。特に3台同時に現れる所は、放っておくとたいへんなことになるから手を抜かないように！


本体はあと回し。急いで砲台を壊そう。


このあとボンバーを補充できる。キャパシティーを増やしておこう！

次は画面左上から、合計3機の大型機が1機ずつ出現する。最初はただ弾をバラまくだけかと思っていると…。
ひとたび自機と縦のラインが合うと、なんと下からパーツが飛んでくる！しかも合体するとさらに攻撃が厳しくなってしまう。こうなるとちょっと始末が悪い。


画面右にいる「スナイパー戦車」も忘れずに倒せ！


合体するとこうなる。こりゃ強い！


右端を狙おう。正面には絶対入るな！

そこで写真のように、右端を狙ってレーザーを撃とう。これなら合体させることなく倒すことができる。
大型機を倒すと、今度は青色のカタイ戦車が次々と出現する。この戦車は2WAYと3WAY弾を交互に撃ってくる。しかも弾のすき間が狭いため、かなり避けにくい。
地面にレールが敷いてある所が、戦車が現れるポイントなので、レールのある側にすかさず寄って早めに倒そう。
最後の3機同時に現れる所はボンバーを使ってもよい。


耐久力があるので、レーザーを使って倒すこと！

[illegible]

さあ、ここからが難しい！まず左側に2WAY戦車の大群、その後方に大型戦車が控えている。

まずザコ戦車の大群だが、下に回り込んで撃とうとすると、2WAY戦車の弾がかえって避けにくくなってしまう。B、またはCタイプであれば左方向のショットで倒しながら、少しずつ下に回っていこう。Aタイプならヒットアンドアウェイで少しずつ倒していくとよい。

このあと茶色のザコキャラがやってくる。このザコが撃つ弾は、自機を正確に狙い、かつものすごい速さで飛んでくる。撃つ瞬間を見落とすと、ボンバーを使う間もなくやられてしまうことだろう。

そんなわけでこのザコキャラは必ず全滅させること。動きは遅いから倒すのは簡単。大型戦車は写真の位置でレーザーを撃ち込めば大丈夫だ。



2WAY戦車は手強い。横から少しずつ切り崩そう。



1機目の大型戦車はこの位置で弾を避ける。

次はちょっとややこしい。まず右上にザコ戦車、続けて前述の速い弾を撃つザコが出現する。こちら側を相手している隙に、今度は画面左下からザコ戦車がやってくる。さらにこのザコ戦車が全部現れたあと、2機目の大型戦車が攻撃を開始するのだ。

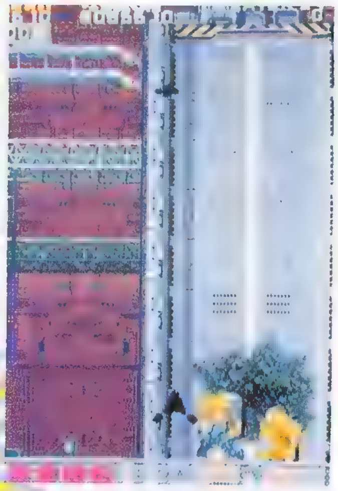
まず右上の敵を一掃して、急いで左下に移動する。そしてザコ戦車を重ね撃ちで瞬殺してしまおう。直後にくる大型戦車の弾は、図のように動いてかわす。回り込んだらレーザに替えて撃とう。グズグズしてるとザコキャラの複合攻撃を受けるハメになるよ！



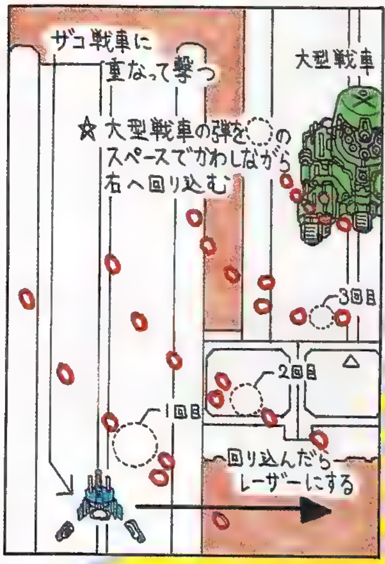
まず右上のザコを倒して…



下から現れるザコに重なってしまう。



さらに右下からザコ戦車が現れるので、再び重ね撃ちする。



戦艦地帯

今度は砲台がびっしりと配置された戦艦地帯だ。特に難しいところはないが、後寄りの中央にある大型の砲台は撃つ弾が多いので注意すること。

またAタイプの場合は、左右から高速で直進してくるザコを逃がさないように。放っておくと真横から体当たりされてしまうぞ！



この砲台だけは要注意。ザコにも気を配ろうね。

次は大型機との勝負。真下からレーザーを撃ち、ダイヤ型の弾を撃ってきたら左右にかわそう。たったこれだけの



ダイヤ型の弾がきたらこの位置で避ける。以下同様に。

動作で大型機はオダブツだ。

ただし、放っておくと小型のパーツを分離して弾をバラまきだし、始末が悪くなる。絶対にショットは使わないように！



パーツ分離後はご覧の通り。こうなる前に倒すこと。

後半戦

ここからいよいよ後半戦。その1番手は弾をバラまくザコ編隊だ。このザコは弾を撃つ直前にいったん止まって、その場回転しながら攻撃を仕掛けてくる。

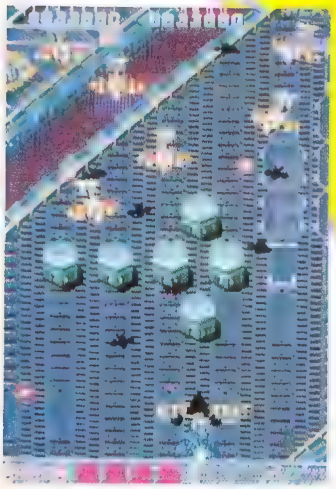
当然のことだが出現即破壊が原則だ。あちこちから攻撃されて逃げ場が探し出せなくなってしまったときは、左右どちらかに寄って、片側の編隊を集中攻撃しよう。他の敵の弾を見落とさないようにね。

このあと、斜めに走る道路が見えてくる。この道路の左側からは2WAY戦車が次々と出現するので、前方のザコに注意しつつ重ね撃ちで倒してしまおう。

今度は中型機(計4機出現)が登場。初めは何もしてこないが、少し撃ち込むとパーツを切り離して攻撃を開始する。

パーツは破壊不可能なので、まずこれをかわす。避けたらショットで倒しにかかろう。このあとすぐにザコ編隊が控えているので、レーザーは使わない。

さらに地上には緑色の2WAY砲台がズラリと並ぶ。こ



とっても速いザコの弾。見落とすなよ！



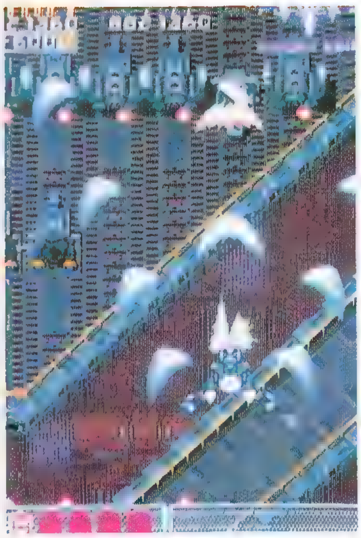
2WAY戦車は絶対に逃がすな！



中型機の弾はこの位置で避けるとよい。

の砲台は小型だが、耐久力がかなりあるため、レーザーを使っても破壊するのに時間がかなりかかってしまう。

実はこの砲台、誘爆でアッという間に一掃できる。やり方は各ブロックごとに付いているレーダーを壊すだけだ。レーダーは順に左→右→右→左→右と置いてあるので覚えてしまおう。



このレーダーを破壊すると…、



横一列の砲台はすべて消えてしまう。こりゃ使える！

また、地面のところどころにある溝（?）の部分には、緑色の小型地上物（まさにザコ）が行列を作って出現する。放っておくと弾を撃ってくるから油断しないようにね。

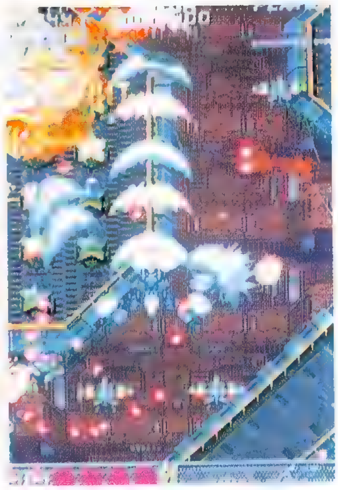
4機目の中型機を倒したあと、また斜めに走る道路から2WAY戦車が現れるので重ね撃ちをする。次いでバラまき弾を撃つザコが、さらに左側のブロックから再び2WAY戦車が出現する。

注目!!先制打倒の

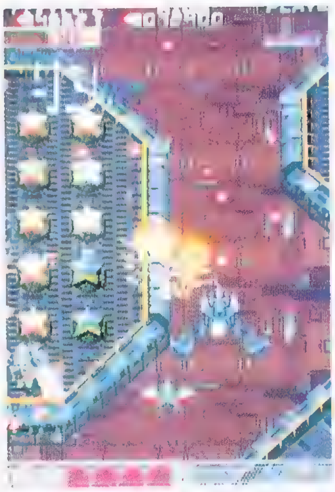
この次がちょっと怖い。なんと画面の下からバラまき弾ザコの編隊が現れるのだ。知らないとまず死んでしまう。

倒し方は写真のように、中央のライン付近から左右両方のザコを同時に狙っていくのがベストだ。ただし一番最後に真下からも出現するから、忘れずにかわすこと。

このあとにボンバー2発とパワーアップアイテムを補充することができる。補充が完了すると、ハイお待ちどうさまの5面ボスがおでましだ！



中央から左右のザコを同時に倒そう。



最後に真下から2機出現する。ぶつかるなよ！

5面ボス

とにかく撃ってくる弾の量が多い。レーザーを使いながら慎重にかわそうと思っても、耐久力がある分だけ避ける時間も当然長くなるから大変だ。

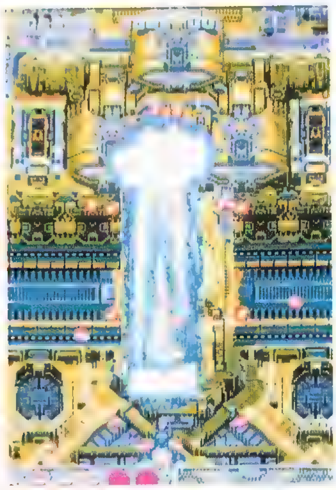
そこで、序盤は安全地帯を使って楽をしてしまおう！場所は図を見て覚えよう。この安地の有効期間は、ダイヤ型の弾を撃つ砲台が攻撃を始めるまでだ。

次に左側の砲台（開閉式）を狙う。ボスの弾は丁度砲台の真下付近が避けやすくなっているので、レーザー装備にして落ち着いて避けよう。カタイ戦車が出てきたら、右側のものは無視して左側から出現したほうだけ倒せばよい。

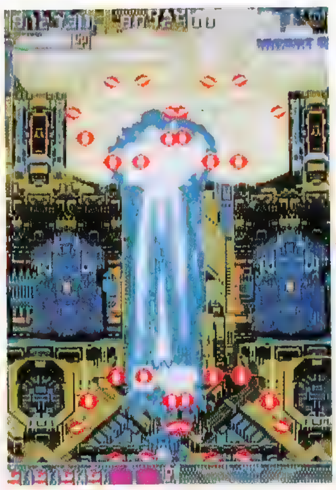
砲台を倒すと、今度はクラッカーを撃ってくる。破壊すると撃ち返してくるので、できるだけ画面上方にいるうちに処理しよう。装備は必ずレーザーでね！

これ以降はボスの正面に入らないで、写真のように左側を狙って攻撃する。ここがいちばん弾を避けやすいからだ。

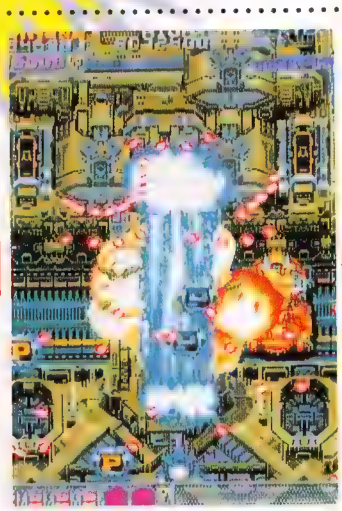
やがて右側の砲台は自爆して、最終段階のバラまきモードへと変化する。レーザーを撃ちながら落ち着いてスペースを探そう。安全にいくなら



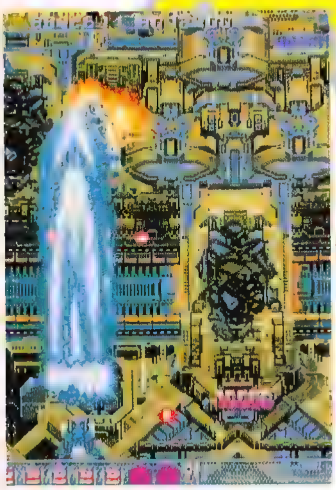
ボスの弾も…、



カタい戦車の弾も当たらない。

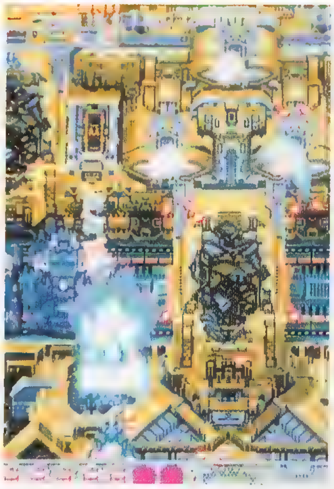


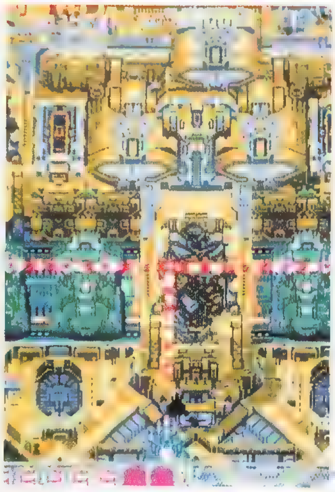
やがて現れるこの砲台をすかさず破壊して

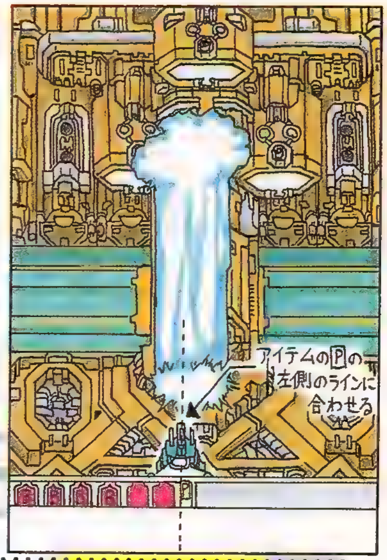


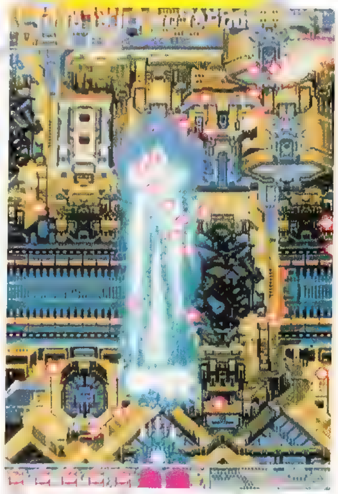
左側へと逃げましょう！


この辺りで弾を避ける。危険を感じたらボンバーをどうぞ。


クラッカーはすぐに撃てばどうってことはない。


次は左側。右側の砲台は無視しよう。



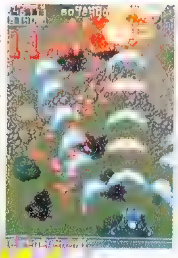

速い弾と遅い弾が混ざっている。今度は正面から撃つとよい。

ば、残ったボンバーを出血大サービスしてもかまわない!

首領、任務はまだ終わらないのですか?

これでめでたく1周クリア。しかし、ゲームはこれで終わらない。休むヒマもなく2周目へと突入する。

2周目は撃ち返し弾が画面いっぱいに散らばり、まさにこの世の生き地獄…。だがやってられないことはない。フンドシを締め直して、新たなる戦いに挑むのだ!


これがウワサの撃ち返し。1面から容赦は一切なしだ。

Aタイプの特性

まず最初にAタイプの自機について述べよう。

Aタイプは、3つの自機の中で、移動スピードが一番速い。が、ショットが広がらないので、左右にいる敵機に対してはわざわざ狙いに行かなければならない。


最強でもこれなので、自機を移動させ、狙い、撃つしかない。

Aタイプでプレイする人は、きれいなパターンを作らなければ、安定して先には進めないだろう。

また、Aタイプのショットは弾が広がらないうえにショットパワーはあまり強い部類ではない。かわりといってはなんだが、レーザーは3機中一番強力だ。カタい敵、ボスに対しては、レーザーメインでプレイしたほうがいいだろう。

ここで、レーザーを出している時の、自機の周囲に出ているバリア状の光に気付いてほしい。

このバリア状の光は、レーザーと同じぐらい強力なのだ。


このバリア状の光が強いのだ!!

超カタい敵、ボスなどを、レーザーと同時に当てると、かなりのダメージをあたえることができる。

あと、このバリア状の光は自機の下のほうにまであるが、これはおそらく自機の当たり判定の一番下までカバーしているものだと思われる。真横から突っ込んでくるザコなども、レーザーを撃っていると大丈夫なのだ。

これらのことが頭の中に入ったら、次を読み進めてくれ。

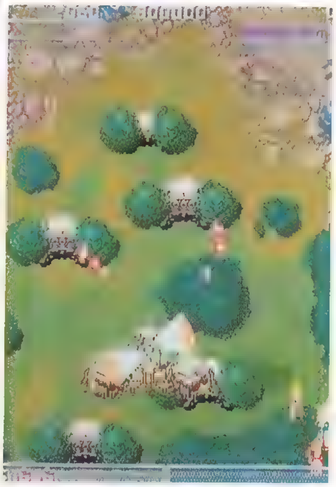
一面スタート!!

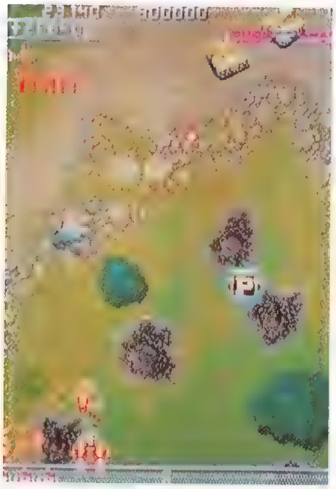
まず初めに、ハチが右→左と海岸線にあるので取る。

しばらくすると、ザコが3匹→3匹出るので、それを6HITで倒してやろう。

ザコを倒したら、何も撃たずにアイテムキャリアが画面下のほうに行くまで敵の弾をよける。この時は、画面右側でよけるようにしよう。アイテムキャリアが画面下のほうに行き、自機がアイテムキャリアの下を通れなくなりそうになったらスタートだ。画面右下端からレーザーで一気に左に行こう。アイテムキャリア、砲台をすべて倒したらザコが左上から出現するので、そのザコも倒して12HITだ。

このコンボのコツは、なるべくアイテムキャリアが下に行くまでねばることだ。あまり早く行動に出てしまうと、ザコが出現する前にコンボが途切れてしまうぞ。アイテムキャリアと画面の一番下との間が、自機一機分ギリギリまで待とう。もし、自機が通れなくなってても左へ行ってもいい。自機の前のバリア状の


この時から左に行き…、


こんな感じだ。

光が、アイテムキャリアを倒してくれるからだ。

30HITを狙え!

その次は、戦車が左下に行くまで待とう。左下に戦車が行き、消えて行きそうになったらスタートだ。画面左下からレーザーで右に行く。そして一番右まで行かずに画面中央と右端の間ぐらいに行ったら、一度左へ切りかえそう。

戦車が出現しているから、それを倒したらすぐ右に。これで30HITは余裕で達するハズだ。

その次は、中型の縦長の戦車が3台出現する。一番下のヤツだけを倒し、あとの2台の戦車が下に来るまで待つ。この2台の戦車は、戦車の上に乗っかってる砲台を壊し、1～2発、ノーマルショットを撃ち込んでおこう。

そして右端スタートだ。

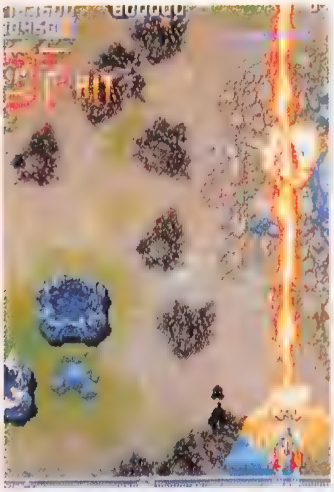
右端から左端に向かってレーザーで行く。左側のほうに進んで行き、左上の星を6つ出したらすぐに右に進んでアイテムキャリアを壊してやろう。12HITは達するハズだ。



スタート!!



ここで一度左へ行ってすぐ右へ行き…、



これでフィニッシュだ!!

それが終わると、緑のデカい倉庫が2つ出て来る。

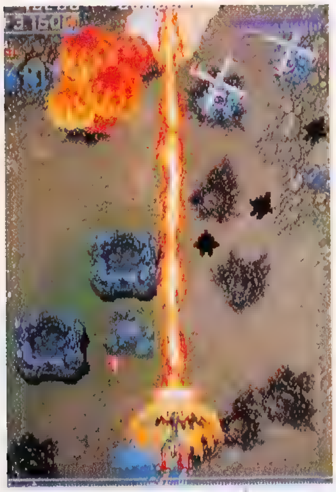
この倉庫に、これ以上撃ち込んだら壊れるなって程度まで、弾を撃ち込んでおこう。

しばらく待って、画面上からヘリが出現したらスタートだ。倉庫2棟を右側のほうから壊し、右→左→ヘリの順で倒そう。ヘリを倒している間に倉庫の中にいる戦車が出現しているので、左側の方から壊して行き、右側の倉庫の中の戦車も壊してやろう。戦車を壊している時に上からヘリが出現するので、これもうまくつないで、26HITだ。かなり難しいぞ!!

次に、もう一つ緑のデカい倉庫が出てるので、こいつもある程度弾を撃ち込んでおこう。

そしてスタート。倉庫の左側に自機を移動させ、ノーマルショットで倉庫を壊す。壊したら速攻で左のハチをレーザーで出現させ、右に向かって行こう。倉庫の中の戦車を壊し、右上にザコが飛んでいるのでそれを壊して18HITには達するハズ。

それが終わると、アイテムキャリアが出現する。このアイテムキャリアはすぐに壊し、アイテムを取っておこう。



う〜ん、ダメだ。

次に右下から戦車が2台出現する。アイテムキャリアと、この戦車をつないでもいいが、次が待ってるので早め早めに壊しておこう。

上から小さな戦車が6台と、巨大な戦車が1台、左斜め下に来る。この巨大な戦車に破壊寸前までダメージを与えておき、画面左端のほうで敵の弾をよけておく。戦車6台の内、上の3台だけをつないで行くので、上の3台の戦車が画面端に行くまで待とう。これから1面の山場、52HITが始まる。

壮絶なり!! 52HIT!!

戦車が消えるかな、と思ったら、戦車の上にある倉庫を初めにレーザーで壊す。壊したら下に行き、戦車を1・2・3とゆっくり壊す。時間かせぎのためだ。

その戦車を壊したら、デカい戦車だ。デカい戦車をレーザーで壊し、ゆっくりと右に向かって進もう。

右側の草原に、星が10個あるので、それをゆっくり出現させる。レバーをチョン、チョンと右に入れ、コンボの受け付け時間0・5秒をフルに使って右に行こう。

この時、右上のほうから戦車が2列で左側に向かって移動しているので、それにつなぐ。



さあ、ここでレーザーだ。



この戦車をゆっくり倒して…、



いい感じ。



ヤベー、途切れちゃったぁ。

レバーはずっとチョン、チョンと入れっぱなしだ。これで、うまくいけば52HITだ!! この52HITパターンもかなり難しいぞ!!

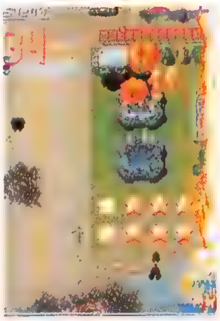
これらのパターンをうまくこなせば、1面クリア時で、120万点程度に達するハズ。

このためにはボスの砲台と戦車をつなぐこともやっておいたほうがいい。ボスのパーツと戦車をつなぐと4500点ぐらい入るのだ。ボスのパーツが1個1500点と、高得点なのでそれを利用する。また、砲台→戦車・蜂と3つつなげると6000点以上入るので、これを右、左と2つやればそれだけで1万点以上入る。ぜひ狙っていこう。

時間差攻撃について

Aタイプは他の機体と比較するとコンボが非常につなげにくい。そこで重要なのが時間差攻撃だ!!

これは何かというと、Aタイプはレーザーを使うことが多いので、一気に真上の敵を一掃してしまうことが普通である。ここですぐ左右に移動するとどんどん壊していってしまいすぐにコンボが終わってしまう。なるべくザコを出現させるための時間を稼ぐためのやり方がこの時間差攻撃だ。



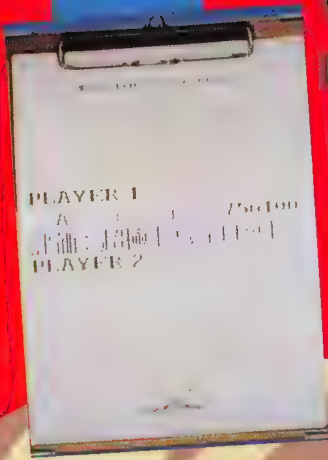
早く行っちゃうと、こんだけしか行かない。

これは少しずつ左右に移動することによってコンボの受け付け時間を最大限まで引き延ばす方法だ。Aタイプはこれが非常に重要なことなので体で覚えるようにしよう。またこの方法は他のタイプにも応用できる。他のタイプは弾を撃つのを一瞬止めて再び撃つ、というふうにするのがいい。この方法をマスターすれば今までつながりにくかったコンボが非常につなぎやすくなるぞ。

最後に一言。アイテムキャリアはザコの中では高い点数が入るほうなので、なるべくコンボの最初のほうに入れよう(1200点)

STRIKERS 1945

後半面に突入だ



今回は6面7面を行ってみよう。このへんから徐々にボスが強くなってくるぞ！

担当：M.D.S.
―ジョッキー★笹岡

ステージ6 宇宙ステージ

さて、おもむろに大気圏脱出だ。カタパルトから撃ち出される様が異様。

この面は中ボス2体との戦いと、大ボス1体からなる、ボス戦メインのステージだ。ひとつひとつの攻撃に対してキチンと対応していけば、それほど嫌なステージではなくなるハズだ。

超大型多段層ミサイル「キラーゴッシー」

この大型ミサイルは、全部で4段階の攻撃を仕掛けてくる。

●1段階目

最初の段階はまず、本体からは攻撃してこない。

代わりに、ザコが画面上方からたくさん降って来て、それぞれ弾を吐いて来るのだ。

この段階は、ライトニングの場合、フォーメーションを張っておくのが非常に楽である。

しかし、次の段階への攻撃にスムーズに移れるように、フォーメーションは〝早め〟に出しておくほうが良い。

画面に本体が見えたらすぐに使うぐらいでちょうど良いだろう。

●2段階目

ここは、本体のハッチが開いて、中から2WAYをたくさん吐くザコが多数登場する場面。

まず、1段階目が壊れたら、すかさず前に出て、本体の目の前に張り付く。



本体が来たらはりつきに行く。

そして、ザコが出てくるまでの間、ショット＋ホーミングを超連射!!



超連射でダメージをできるだけ与えよう。

パワーがないとダメだが、ここで大ダメージを与えることができれば、かなり速攻ができる。ホーミングが接近していると超連射できるからである。



本体が見えたら即フォーメーションだ。



ザコが出てきたらさがる。もう虫の息のハズ。

ザコが出てきたら、すみやかに下がってザコの出す弾を避ければ、この段階は壊れてくれるだろう。

一番いけないのが、撃ち遅れてしまいザコが大量に画面に出てしまうこと。こうなったらあきらめてボムを使うこと。



うわぁーーこうなったらもうダメだ。

●3段階目

3段階目は、本体からの攻撃＋ザコも出てくる。

まず、本体からの弾の避け方。

2WAYがだんだんと自機を挟んできて、最後には真ん中に弾が3発中央に来る。

これは、写真のように避けよう。

次に、ザコ。

ザコは、放っておくと大変なので、出て来たところを順に撃ち壊していこう。

そうしていると、次の本体



端から順にキチンと撃っておかないとダメ。



真ん中の弾を軽くかわそう。



ザコの弾も引きつけて抜けないとダメ。

からの弾が、ザコを倒し切らないうちに来る。

これは、キリギリまでザコを撃ちつつ、本体からの中央の弾とザコの弾が来たら、サッと右に避ける感じ。狭いので慎重に避けよう。

反対側になっても、同じように避けていけば問題ないハズだ。

●4段階目

最後の頭の部分は、本体からは自機に当たらないように出す2WAYしか撃たないので問題ない。

しかし、周りからザコがわらわらと出てくるので、こいつらの撃つ弾を何とかしないといけない。

ここはまず、本体に張り付いて超連射しよう。

そして、周りからザコが出て来て、弾を撃ったなら、徐々に下にさがってその弾を避けよう。



ここもまずは超連射。

初めの撃ち込みが効いていれば、2回目の2WAYを1〜2回出したくらいで本体が壊れるハズ。ザコの弾を左に避けて終了。



ザコの弾を、徐々に下へ避けていく。

戦闘衛星「フェンガードL」「フェンガードR」

次に登場の中ボスがこれ。

このボスは、初め右側から白い3WAY弾が来るので、左側のボスの下にもぐり込んでその弾を避けるようにしよう。

この3WAYは、チョンチョンと左に少しずつ避ければ軽くかわせる。左側のヤツをこの間に倒せてしまえるのが理想である。

左側が壊れたら、今度は右側の真下にもぐり込もう。

今度も3WAYをチョンチョンと避けるが、さっきよりも近いので気をつけよう。大きく避けるより、小さくコンコン避けるのが正解だ。



左側を撃ちつつ右からの弾を避ける。



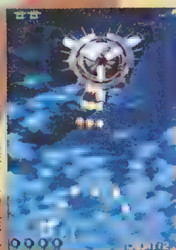
撃ち込みが完ペキならこの弾の前で倒せる。

ステージボス UFOロボ「ガラムマサラー」

ステージボスは、何とUFOだ。今度の敵は、どうやら宇宙人という設定らしい。

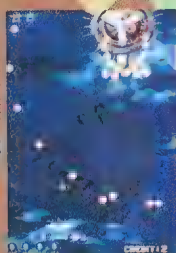
ボスの第1段階は、初め白い弾を左右に吐いて、だんだん真ん中よりになって、最後には真ん中に3WAYを4連発してくる。

これは、真ん中の3WAYが来た瞬間からレバーを右か左に入れて避ける。思いきりが肝心だ。



3WAYを外側に避ける。慣れよう。

次のバラまきモードは、フォーメーションを張ってから左はじのほうに逃げてしまえばOKだ。写真のあたりでスキ間に入っていよう。



このへんで避ける。

●第2段階

2段階目は、ボスの両側の砲台から白い弾、肩からザコを発射してくる。

ここはまず、フォーメーションを最初に張っておくのはいいとして、初めはボスの正面で左右の弾の間に入って撃とう。



最初は真ん中で撃つ。



ザコが来たら、引きつけつつ左へ。



そしてできたスキ間を抜ける。誘導がポイント。

そして、ザコが近づいて来たら、真ん中で引きつけておいてから左はじに避けよう。

ここの誘導のしかたがムズかしいのだが、ちゃんとやれば、左はじに自機の通れるスキマが出来るハズだ。

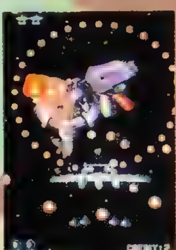
これをくり返して、ボスの片腕を壊してしまえば、この段階はOK。

●第3段階

ボスの中央が壊れて、ボス本体から白い弾を左右にマシンガンのようにバラまく。

それだけならまだ良いのだが、この攻撃に、ボス中央の砲台から、赤い炸裂弾の攻撃が重なる。

こうなると手におえないので、今のところ、ここはこの攻撃が来たらボムを使ってしまうのが安全である。



こうなったらここでボムだあ！

ボスが下に来てるときにジャストミートさせれば、このボムでトドメをさせるハズだ。

ステージ7 月面ステージ

7面も、出てくる敵の数自体はたいした数じゃないので、覚えて落ちついてやれば大丈夫。ボムも決め撃ちしていけば大丈夫なハズだ。

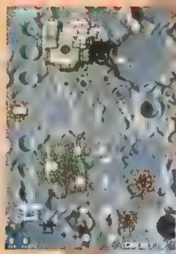
前半

前半には、白い弾を撃つ戦車、ちょっと大型の戦車、画面下方から浮上してくる中型ザコが登場する。

問題となるのは、大型戦車だろうか。

初め、前部を破壊するまでは、3WAY単発撃ち。

前部を破壊すると、3WAYを3連発してくるようになる。それさえ気をつけていれば大丈夫。



3WAY3連発とザコの混合に注意。

下から出てくる奴は、ムリに撃とうとしない限り死ななないだろう。

中ボス3体

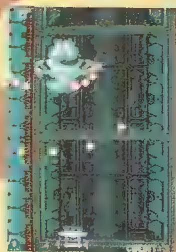
●土偶型宇宙人

ここの中ボスは3体いて、3体いずれかが3分の1の確率で出現する。

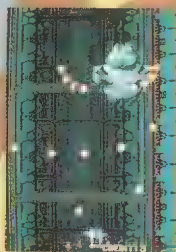
土偶は一番楽勝なヤツだ。

基本的に、左右に移動しながら6WAYを連発してくるだけ。

なので、正面の2WAYの右か左に避けるのをパターン化すれば良い。ボスの動きに合わせて、常にボスの正面右もしくは左に位置するようにしよう。



ボスの正面の2発の弾。これの右か左にかまえる。

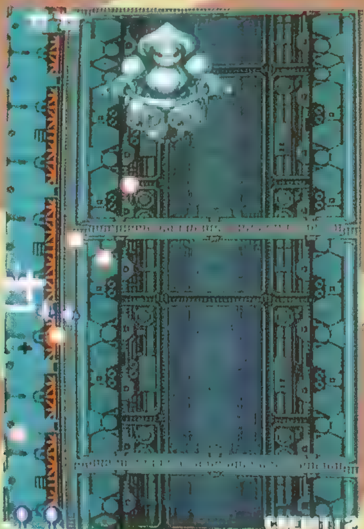


動きに合わせて、こちらも素早く移動。真ん中に入っちゃダメだ。

ときどきデカイ弾を連射してくるが、これは問題ナシ。

●3mの宇宙人

こいつは、運が悪いとボムを使わされてしまうぞ。



白い弾の1回目はこう避ければ大丈夫。

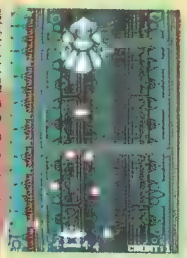
まず最初、通常弾をバラまいてくる。

これを避け終わると、ボスが白い弾を連射してくる。

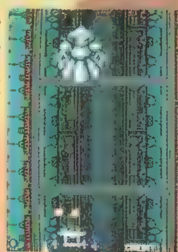
これを避け終わると、ボスがテレポートする。

基本はこの動作のくり返しなのだが、運が悪いと、2回目以降の白い弾が、ハサミ弾のときがある。

このハサミ弾は、最後に追いつめられてしまうので、思い切って弾と弾の間を抜けるか、もしくはボムを使うしかない。



最後には追いつめられる。



ムリヤリ抜けるか?ボムを使うか?

安全のためにボムを使っておくのがいいと思うぞ。

最高に撃ち込んで速攻しても、2回目にハサミが来てしまうと避けられない。2回目さえ乗り切れば倒せるハズだ。

●グレイ

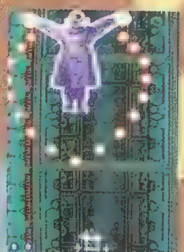
このボスは、まず真ん中のグレイが攻撃してくる。

グレイは、自機を狙ってくる弾を連射してくるだけなので、チョンチョンと軸ずらししてやればOK。

問題は次の「FBI合体捜査官O・D・A」である。

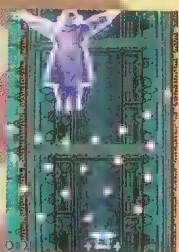
こいつは普段は自機を狙った3WAY・狙わない4WAYにだけ気をつけていればいいが、奴が止まったときが問題。

初めに止まっただあとの弾は、正面ちょっと右左に避けるだけ。



この弾はこの位置でOK。

次の弾は、自機を狙ってくるので、自機を"コン"と少しだけ左右にズラすだけ。引きつけて避けないとマズイのだ。しかも狭いので気をつけて慎重に。



この弾の間が狭い。小さく避けないと。

この弾が避けられるかどうかが勝負の分かれ目。

次のデカイ弾の3WAY連射（×2）は、ぜんぜん問題ない。

※とにかく土偶が出ればラッキー。グレイは普通。3mのヤツも、ハサミさえ来なければなぁ…てな感じ。ノーミスだったらボム1発で安定してもイイぞ。

次回で1周クリアか?

スペースの都合上、7面のボスは次回おくりだ（だって3体もいるから）。

次回、できればラス面まで行きたい。

では。

ハミ出し情報 6面で増やすには

このストライカーズは、エクステンドが60万点の1回しかない。60万点というと、だいたい普通にやっていて6面終わり～7面で増える。

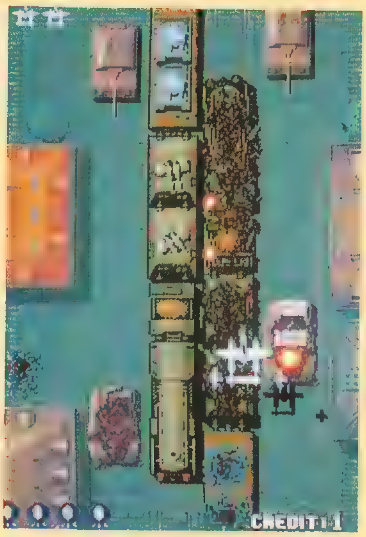
もっと早く増やしたい人に朗報。敵を倒すと出る金塊。これの2000点のとりかたを教えよう。

金塊をよーく見てごらん。よく見ると、キラッと光る一瞬があるでしょう。この瞬間に金塊を取れば2000点だ。点数は5百点・千点→2千点→千点→5百点→2百点とループしている。

けっこう狙って取れる所もあるので、地味に得点アップを狙ってみるのもまたオツでしょう?いかが。



キラッと光る。このときに取ると…、



2000点だ。狙ってると死ぬけどね。

ライトニング以外の機種の攻略法(STAGE5~6)

今回はSTAGE5~6のライトニング以外の機種の攻略法を紹介しよう。フォーメーションを使うか、サブウェポンを使うかが重要ポイント。後半に行くほど機種の個性の違いが大きく出てくるぞ。

STAGE5 ①大型戦車2台

5面で機種別に戦法が異なってくるのは、中ボス前の、2台の大型戦車の倒し方である。たいていの機種は、ため撃ちのフォーメーションアタックをうまく使っていくといい。

パワー型の**メッサーシュミット**、**震電**は戦車の下にため撃ちを解放する。**メッサーシュミット**は戦車をドリルフォーメーションで攻撃し、ザコとして出てくるヘリの編隊をメインショットで破壊する。

左に戦車、右にヘリを両方壊さなければいけない。だから、硬い戦車をドリルにまかせ、自機は右に行って撃てばいいのである。

震電も同じようにすればいい。だが、左右にフォーメーションの弾が出て、ヘリを壊してくれる。そこで、自機は左にいたまま戦車を撃っていて構わない。

ゼロ戦も**メッサーシュミット**と同様。ため撃ちをするとフォーメーションが戦車に誘導され、固定する。自機はザコヘリのみ狙って撃てばよい。

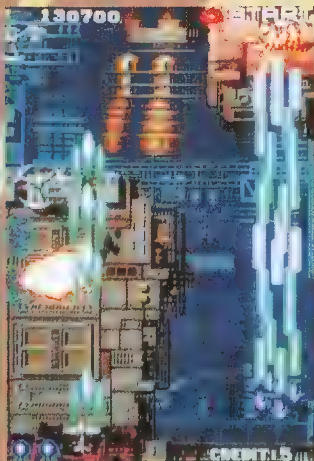
スピットファイアは、ためるとワイドフォーメーションになる。その攻撃範囲の広さを生かして、戦車とヘリの両方を撃てば問題ない。

問題になるのが、P-51ムスタングだ。ため撃ちをするとかえって威力がなくなり、戦車が壊せなくなってしまう。

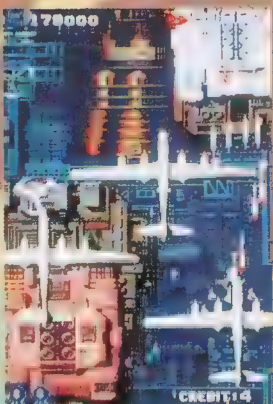
確実に進むなら、開き直ってボンバーを一発使うといい。戦車を少しずつダメージを与えながら、ヘリを中心に始末する。ザコ、戦車のどちらかにシールドフォーメーションを使ってもいい。

戦車にダメージを与えつつ粘り、戦車が下に降りてきたら、できるだけひきつけてボンバーを使う。すると、左の戦車がボンバーで壊れるだけでなく、2台目の右上に見えてきた戦車にもダメージを与えることができる。

ノーミスのときは、特に耐久力が上がっているのでボンバーを使ったほうが安全。ただし、4面で一機やられたりしていたら、耐久力が落ちている。ため撃ちを使わず、左右に切り返すだけで大丈夫。


戦車にドリルフォーメーションを使い、本体はザコを始末する。


ムスタングは、ため撃ちを使わず左右に切り返しつつ撃ちこむ。


戦車が壊れなかったら、できるだけひきつけてボンバー。


右にフォーメーションを設置して、右側の砲台にまず撃ちこむ。


真サムライソードは左側へ。左の砲台を一掃する。

②中ボス

ここは全面中かなり難しい部類に入るので、全機種ボムを使っていくのが確実だろう。ただし、ボムの性能によってうまく使わないと危険な機種もある。

ムスタングのボムは、画面全体をカバーするうえに威力が大きいので一番楽。

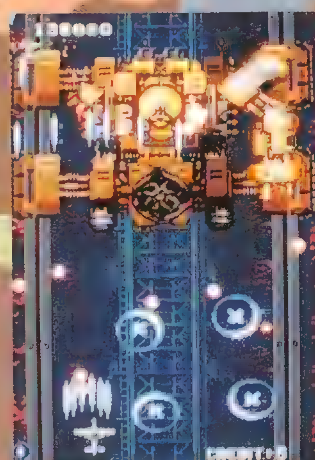
スピットファイアとゼロ戦はボムを使っている最中に動ける。そこで、ボムを使う前に左右どちらかの砲台をできるだけ撃っておき、ボムでもう片方の砲台を確実に壊していこう。

例えば、**スピットファイア**ならまず右側の砲台にヒートミサイルをめりこませておく。そして、できるだけ砲台の弾をよけてからファイヤーフレードで左側の砲台から先に壊していく。

ゼロ戦の場合は、砲台が見えたと同時にハンターフォーメーションを使い、少し砲台にダメージを与えておくといい。そして少しだけ弾をよけてからボムを使う。ボムを使ったら、砲台に完全に重なって、サブウェポンで攻撃しよう。

震電は、ボムがカバーできる範囲が狭い。そこで、3段階のアサルトフォーメーションの、上に出るショットを右側の砲台に当たるようにしておく。そしてボムは左側の砲台に当てるようにする。

一番問題なのは**メッサーシュミット**。左右どちらかにドリルを当て、ボムを使ってその間に逆側の砲台をメインショットで撃ちこむ。しかし、ボムとメインショットが弱いため、砲台が残ってしまい弾よけをしなければならない。危なくなったら、迷わず2発目のボムを使っていい。他機種と比べ、この先ボムを節約できる場所がある。


うまいタイミングでシールドを発射できればさらに楽。

③STAGE5ボス

このボスは、安全に行くならボム1つ使えばOK。しかし、十分節約できる場所なので、ボムなしで進めるよう精進しよう。

ムスタング以外、ため撃ちを使っていく。弾のかわし方は**ライトニング**と基本が同じ。

ムスタングの場合、基本的にはためなしで撃ちこむ。だが、ボスが最強攻撃モードに入り、弾を乱射してきたときにうまくため撃ちを使っているとさらに楽だ。

ため撃ちはために時間がかかる。弾を見てからではためが間に合わない。ボスが乱射するのはダメージによるので、自分なりにタイミングを計ってため始めるといい。1つの目安は、左右のどちらかの砲台が壊れてからためるというタイミングだ。

STAGE6 ①ロケット第2段階

ロケットが破壊され、小さくなって青い円盤状のザコがたくさん出てくる段階。できるだけ早く本体を破壊し、円盤を出さないようにするのが絶対条件である。

最も早く倒せるのが**ゼロ戦**。円盤が出てくる前にはりつい

て、サブウェポンを死ぬほど当てる。円盤が1つも出る間もなく倒せるだろう。

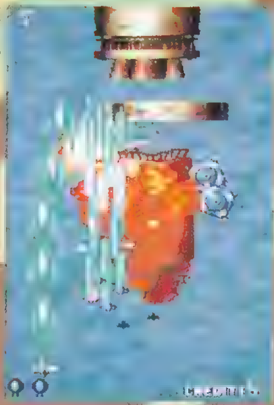
ムスタングも同様に、はりついてサブウェポンを当てる。ただ、**ゼロ戦**ほどパワーがないので、円盤が4つ出てしまう。このうち、左に流れる円盤の2つを狙って破壊しよう。この円盤が破壊できれば問題ない。

難しいのが**スピットファイア**。ためさせず、はりついてヒートミサイルを当てる。最低2回はヒートミサイルをめりこませること。このあと、左に流れる2つの円盤を撃つのだが、ためてもためなくても壊せるかどうかギリギリである。左に撃ちにいかないで、右に逃げてもいい。とにかく危険を感じたらボムを使うようにしたほうが安全。

メッサーシュミット、**震電**はため撃ちを画面の下のほうにセットする。ロケット本体の、左にぎりぎり当たる位置が理想的。ここにため撃ちを置いておくと、左に降りてくる2つの円盤を壊しやすくなる。


ゼロ戦、ムスタングは、はりついて撃てばOK。


ドリルフォーメーションを本体の左側に当てる。


左に流れる2つの円盤は壊しておこう。

②ロケット第4段階

第3段階は、緑のザコをロケットが出してくるが、右に逃げながら撃てば大丈夫。第4段階が、機種によってやや違う。

ライトニング同様、ロケットにはりついて下に少しずつ下がっていくようにするのが**ムスタング**、**ゼロ戦**。この2機種は、ため撃ちを使わずサブウェポンを当てる。


ゼロ戦などは密着して撃ち、徐々に下がっていく。


メッサーシュミットなどは、画面の下にフォーメーション。


そして、少しずつ上に上がっていくといい。

スピットファイアも同様。だが、ヒートミサイルを何発か当てたあと、ため撃ちのワイドフォーメーションを使ってもいい。白いザコ編隊が撃ち易くなる。

メッサーシュミットと震電は、画面の下にフォーメーションを置く。そして、**ライトニング**と逆に、弾をひきつけつつ少しずつ上に上がるといい。上まで上がりきったら、今度は逆に少しずつ下に下がる。

③ロケット第5段階

2つのロケットに分かれて攻撃してくる。左のロケットの直下で弾をかわし、左から倒していくのがいい。

ここは、あまりため撃ちを使わないほうがいい。使うなら、次に出るボス戦でいいタイミングで使えるように考えておくこと。

④STAGE6ボス

ボスの攻撃は大きく3つの段階に分かれる。第一段階が終わると、左右に砲台と射出口を出してくる。ここから出てくる、左右2つずつのザコが出す弾が問題。

できるだけ早く、ザコを出す射出口のパーツを破壊しないといけない。**メッサーシュミット**、**震電**なら、左のパーツに狙いをつけ、フォーメーションで攻撃する。タイミングよくため撃ちするために、第一段階ではため撃ちを使わないでおこう。

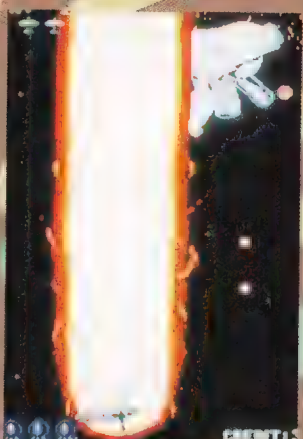
まず最優先で左のパーツを破壊する。そして、次に本体に狙いをつけ、画面中央にフォーメーションを解放しよう。そして、メインショットとフォーメーションで本体に一気にダメージを与える。すると、第三段階の炸裂弾が来る前に倒すことができる。これでボムを使わなくてもOK。

他機種は、最優先で左のパーツを壊すまでは同じ。ただし、一気に本体を破壊できないので、第三段階の炸裂弾が来てしまう。この弾が混じると厄介だから、炸裂弾が破裂したと同時にボムを使ってしまうのがいいだろう。


第一段階は、ため撃ちさせず粘ろう。


羽根を開いたら、右の羽根にめがけてドリル。


右の羽根を破壊したら、本体にフォーメーション攻撃。


炸裂弾を出されたら、ボンバーを使うのが安全策。

ときめきレーザーも これでバッチリ

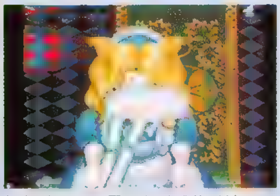
ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!

ためバクダンは使いこなせるようになっただろうか? 2面、3面は問題なく抜けたいぞ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

怪現象 ときめきレーザーをすり抜けることができる???

前々回の攻略では、5面ボス、エレキドールエミリーのときめきレーザー（発狂時）は、バリアもしくは腕を犠牲にして、無敵時間を利用してレーザーを抜けよう、と書いた。


無敵時間を利用したすり抜け法。

この方法はもちろん有効ではあるのだが、バリアも手もなくて、どうしようもないよー、なんて場合に、最後の手段として、こんな現象があるので、狙ってみてはどうだろうか?


思い切って抜けると…抜ける?

その現象とは、ただ単に、ときめきレーザーに対して突っ込んで行くと、まれにレーザーには当たらず"無傷で"すり抜けてしまうというものだ。


スピードは5速で。

とりあえず、スピードが速い状態でないとダメっぽいが、レーザーが来るところを、画面の一番下を思いっきりレーザーと反対方向から突っ込んでみよう。100%とはいかないが、たまにスリ抜けてしまうことがあるぞ。


抜ければラッキーって感じかな?

バリアも手もなくて、こりゃ死ぬなと思ったなら、イチかバチか狙ってみるのも面白いぞ。

この現象、いまのところはハッキリした条件などがわかっていないため、今回はこうして紹介だけにしておくことにする。

また、くわしいことなどわかり次第お伝えする予定だ。

もし、くわしい条件など、知っている人がいたなら、編集部までご一報ねがいたい。

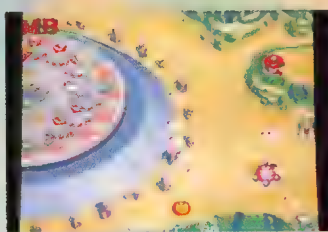
ステージ2 遺跡

さて、ここからは、前回からのつづきで、スペシャルモード、ためバクダンでの攻略を進めていこうと思う。

まず、2面において注意しておきたいのは、ためぶんしんにくらべて、ためバクダンでプレイする場合、地上の砲台が強いというのがある。

地上の砲台で、細い弾を連射してくるヤツなど、出現場所を覚えて、あらかじめ弾が誘導しやすいようにしておかないと、あっさりミカエルを取られてしまったりするので注意が必要だ。


この砲台がやっぱりライバル。


ためぶんしんのようなゴマかしはできない。

ミカエルは はずさない

2面と3面は、ミカエルがあるとないとでは、天と地の差である。

2面、3面は、ちゃんと気をつけながら進めば、ミカエルを外さないようにして進むことが可能である。

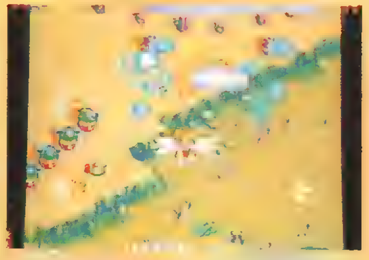
基本的にミカエル付きのなにが良いかというと、攻撃範囲が広いというのが良い。

逆に、攻撃力の面から見れば、ミカエルなしでもためバクダンの威力が大きいので、分身なしでも十分いける。


ためバクダンなら、威力は問題ない。でもミカエルはほしい。

要するに、ミカエルはザコ敵対策としてあったほうが良いということ。外さないで行ければそれに越したことはない。

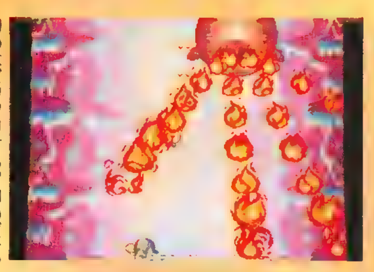
また、2面にはミカエルが出るので、あやまって外れてしまったときには、非常にありがたい。このミカエルは、3面でも使いたいので、大事に3面まで外さないように持っていこう。


ミカエルがノーマルより重要。

注意する場所

●中ボス

スペシャルのこの中ボスは、鼻から出す炎の攻撃が、ノーマルな2本から4本に増えている。


初めはビックリする。初めだけ。

まあ、言ってみればそれだけなのだが、子ブタの攻撃に気を取られていると、炎に追いつめられて死んだ、とかいうことがあるので注意しよう。

子ブタに対しては、ためバクダン4発溜めくらいのヤツを、こまめに出していって対抗しよう。


子ブタに追いつめられないよーに。

とにかく端に追いつめられてしまうのだけは避けよう。

●ラストの砲台地帯

2面の最後の所にある、お皿に乗っかって回っている多数の砲台地帯。

この場所は、中央のデカイヤツだけ壊せば全滅してくれるのだが、撃ち遅れてしまうと、ためぶんしんにとっては致命傷になってしまう可能性がある。


弾を誘導しておいて…、


中央を一気にただけ!

ここはやはり、砲台からの弾を左右のはじで誘導して、そこからすばやく中央にまわり込んで、バクダンで速攻してしまうのが一番良いパターンだ。

ここさえ抜ければもうすぐボスだ。せっかく取ったミカエルを、ここで取られた、なんていうもったいないことをしないようにしよう。

ボス 多足戦車ファンファン

基本的にはノーマルモードと同じ対処法で大丈夫なハズである。

しかし、弾消し能力がないぶんだけ、ボスの第2段階での弾の誘導を上手にしていかないと、弾が扇状に広がってしまうと逃げようがなくなってしまうぞ。


こんな風に避けてはダメ。もっと小さく。

なので、こうならないように、**小さく小さく**ボスの弾を誘導して行こう。ため攻撃とショット両方で、ボス本体にダメージを与えていこう。

ボスの第1段階は、ためバクダンをこまめに使いまくっていれば、何の問題もないであろう。


第一段階はためバクダンが勝手に壊してくれる。楽だ。

ザコに対しても、ほとんど気にする必要はない。

とりあえず、ミカエル付きの状態でこの面をクリアすることができれば、だいたい合格。

ステージ3 OVER THE SEA

さて、3面へと来たワケだが、このへんからだんだんと敵の攻撃が激しくなってくるぞ。

特に、砲台からの弾数。これがとりあえず3面でのライバルとなるだろう。

とにかく、ミカエルを持って行きつつ、外れたらすぐにバリアがほしい所。

ビスマルク対策

●1回目の攻撃

初めの攻撃は、ザコビー+下から砲台による攻撃だ。

この攻撃のときは、画面左上のほうでザコビーを処理しつつ、下からの弾を避けまくるしかない。


ザコビーには要注意。


バクダンの、下に出る弾で砲台を壊そう。

しかし、避けているだけでは、砲台をツブすことができずに、2回目以降のビスマルクの攻撃がツラくなってしまう。

なので、ここは思いきって、下の砲台に対して攻撃を仕掛けよう。

具体的には、ためバクダンを目いっぱい溜めて、下の砲台の弾の撃ち休みを見て、ギリギリまで近づく。

そして、下にある砲台にバクダンが当たるように、ためバクダンを発射する。


ここは思いきって近づいて…、

こうして、ビスマルクの砲台を、真ん中のを優先させつつ、2～3台は壊しておきたい。

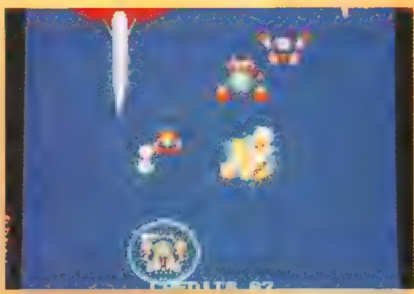
　これを行うか否かで、この後の展開が非常に楽になってくる。ぜひともここはムリしてでも砲台をツブしておくことをオススメする。

●2回目の攻撃

　左側に、砲台がたくさん出現する場面。

　ここは、とりあえず次々と出現するザコビーたちを、先に優先して壊してしまおう。でないと、ザコビーの弾がうっとうしくて嫌だからだ。

　特に右のほうに一番最後に出てくるザコビー。こいつを残しておくと、左の砲台を撃ちに行くときにジャマでしょうがない。



このザコビー残しがち。ちゃんと撃とう。

　あとは、砲台を壊す際に、画面の左側に追い込まれないように注意しよう。下手をするとそのままビスマルクに押しツブされてしまいかねないぞ。

●3回目の攻撃

　3回目の攻撃は、1回目の攻撃のときに、真ん中の砲台を壊すことができていれば、ノーマルモードの攻略のときにも説明した、あの位置で避けていれば問題ない。



砲台を壊していれば、ここはほぼ安全。

　ただし、ザコビーが突っ込んで来る所は、意外にザコビーがカタイので注意すること。ためバクダンをうまく使って切り抜けよう。

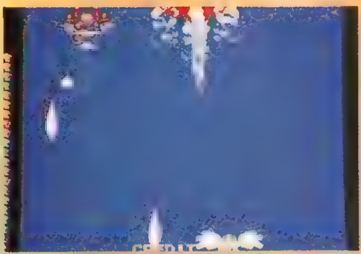
●ブラックツインビー

　ブラックツインビーは、スペシャルになると、体当たりを2回ずつ1セットで出してくるようになる。

　なので、1回目、2回目まで、ちゃんと逃げられるスペースを確保しながら戦おう。

　しかし、倒そうと思うとやはりツライ。

　なので、ここのブラックツインビーも、**攻撃せずに逃がしたほうが良い**。弾数が多いので、下手にダメージを与えてレーザー弾+体当たりをくらうと、運が悪きゃ即死である。



逃がしたほうが利口かも。

●最後のレーザー砲台

　ここでミカエルを失ってしまう場合が多い。

　だが、あるていどのパターン化はできるので、ちゃんとパターンにして、抜けられる確率を上げよう。

　まず、砲台が見えてきたら、画面の左のほうで待つ。



このへんでレーザーを待とう。

で、レーザーが来たら、少しずつ右に避け、避けながらためバクダンをお見舞いしよう。



少しずつ右に避けていって…、

　この砲台は、一定周期ごとに、多少の撃ち休みが存在する。画面の右に行って避けたら、この撃ち休みのときに、すばやく切り返すようにしよう。



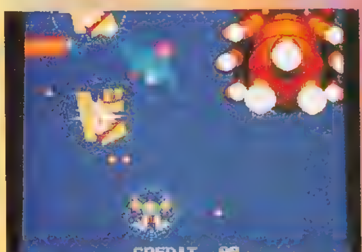
撃ち休みのあいだに切り返す。

　こんな感じで切り返しながら、ためバクダンを2～3発当てれば、砲台は壊れてくれるハズ。切り返すのは1～2回ぐらいで済むハズ。少しのしんぼうなので、ミカエルを外さないようにがんばろう。

ボス 高速攻撃機「デルピッツ」

　このボスは、何度も紹介した、例の倒し方を使う。

　例の場所とは、写真の場所である。この場所に自機を合わせておいて、ボスが暴れないようにするのである。



この場所。もう何回も紹介してるから大丈夫だよね。

　この場所で、ボスがミサイルを出した**瞬間**にためバクダンで攻撃して、ミサイルをあらかた壊してやる。



ボスが「メガトーンクラーッシュ」と言ったら…、



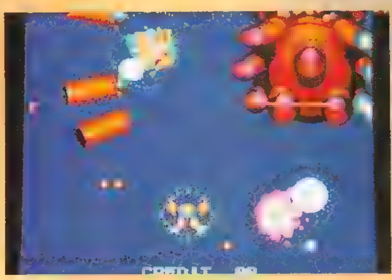
出て来た瞬間にバクダン発射！遅れるとマズイぞ。

　こうすれば、ボスのミサイルが上や下から出て来てたまらないという事態は避けられるハズである。

　左からくるミサイル2～3発は、上下の動きで避ける。

　バクダンは、ボスがミサイルを出した瞬間に出さないと、上に逃げていくミサイルが壊せなくて、上下からミサイルが来てしまうので、そのへんには十分注意しながら戦うこと。

　ミカエルが付いていれば、ボスを倒すことも可能であるが、ミカエルなしの場合は、当然自爆待ちだ。



ミカエルがあれば倒せる。基本は自爆待ち。

　確実に勝ちたいならこれでバッチリOKのハズ。3面ボスにはやっぱりためバクダンだ。腕があるなしに関係ないところが強い。

初級「GREEN HILL」を攻める!

Cyber Cycles™

サイバーサイクルズ

近未来タイプの「anthias」のバイクで
まずは慣れることから始めよう!

2つあるコースのやさしいほうから攻略を始めよう。

今回乗るマシンは「アンティアス」。超電導モーターで走るマシンだ。

このマシンの特性は、曲がりやすく扱いやすいこと。しかしパワーがないため、トップスピードがやや低い。

そのため、コースに慣れる点においては、どのコーナーも、ほぼ全開で走れるため、走りやすいかも知れないが、トップでゴールするのはかなり難しい。

今回の攻略では、完走することはもちろんだが、この厳しい状況下でトップを走れる方法を書いていこう。

トップでゴールする条件として、マシンを短時間で倒せることと小さなミスをしない正確なコントロールが必要だ。

はっきりいって、トップゴールはかなり難しいぞ!

「anthias(アンティアス)」で初級コースを攻める!

GREEN HILL(グリーンヒル)

最初は、扱いやすいマシンでコースに慣れることから。流れを覚えよう!



第1コーナー

スタートしたらそのまま直進。コーナーに入るとこから白線があるので、これに乗ったら一気に右へ倒しインへ。全開のまま縁石上へ。

2周目以降は、白線よりややアウトから、ブレーキしながら進入し、インをキープだ。

切り込むタイミングを、白線の始まるところにするとよい。

ここへは、真っすぐ来る。ここから切り込んで次のコーナーへ。



縁石にのるーこれでインから2位のマシンを抜いて2位浮上!

コーナーへの進入は、すべて早めに。早めに入り、出口は加速を生かすため、マシンを早く立てるようにする。

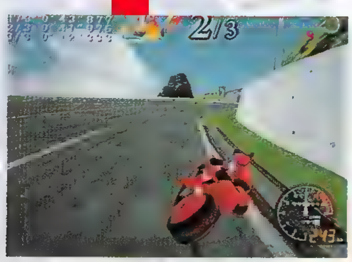
左、右、左、左と続くコーナーのうち、最後の左、左は、1つの弧で抜けていく。

それぞれのコーナーの抜け方は、コースマップのラインを参考にしてもらいたい。

強引にインに入る形だが、いかにインへ早く入るか、距離が短くできるかが勝負。



コーナー進入の基本は、早めに切り込むこと。絶対インへ!



先が見えにくいためタイミングが取りにくい。ここも早めで。



●MAX・power▷ 110kW／11900rpm
●MAX・torque▷ 9.0kg-m
●超電導モーター使用

右、シケインからロング右コーナーと続くところ。

右コーナーは、ミドルから入り、ひざをチリチリとこすりながらインをキープし、右から1車線分の中へ。そこからシケインへ進入。

シケインは、右、右、左と曲がるが、ここでのマシンの倒し方は、ガンと右に倒したら、左には倒さず真っすぐ抜ける。

そこから真っすぐ走り、ロングカーブのインへ進む。

シケインの進入はかなり早めにしないと、右に寄れないので注意してほしい。

シケインの抜け方はもう1つある。これはややふくらんだラインを取り、シケインを真っすぐ抜けるもの。でもこのマシンでは遅いかも。


筐体を早く倒し込むことでインへ進入し、早く起こして抜ける。

ロングカーブは、ひたすらインをキープする。が、攻めすぎるとダートに出てしまうので注意したい。

ここで怖いのは1周目。1度抜いた3位の敵車に抜き直される。ライダーの声で「左」と言われたら、より右に寄り、ぶつからないようにしよう。

2周目では、ここで1位の敵車に追いつける。


2周目のここで抜かれる！注意！

ロングカーブ出口は、少しマシンを起こし、加速させてからジャンプする。

ジャンプの方向は最後の左カーブのイン。そのまま直進。

最終コーナーは、手前で曲がり、ミドルへ抜けていく。

目標のタイムは、1周目を42秒25、2周目以降を40秒30で、2分3秒台を狙おう！




インから一気に進入！すぐ起こして真っすぐ走り抜けていく。

ビジュアル攻略第2弾！ ここなら苦手な君も100%!?

VIPER PHASE 1

©セイブ開発

STAGE2は、真っ向勝負で100%が狙える面。敵も素直な奴ばかり真っ向勝負で100%を狙え!! また、ステージ1の隠しボーナスも公開!!

TM TEXT／FRS-N.O

STAGE2 宇宙空間

このステージでは、素直な動きの敵が多い。一回通しでプレイすれば、2～3回目で毎回100%がとれるようになるだろう。

ただ、左右スクロールは気をつけながら行わないと、ザコをスクロールアウトしてしまう危険性があるので気をつけてほしい。

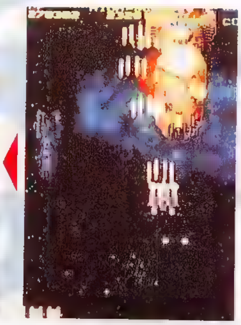
ウェポンも、ステージ1と違ってこれを使わないといけない。的なものはない。まあ100%のことを考えるとWかMが適当と思われる。ナパームは、イマイチ誘爆の仕方にパターン性がなく、爆風の中から弾が突然現れることがある。このことを頭に入れておかないとえらい目に遭う。

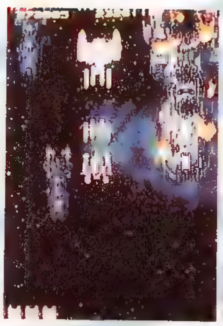
Wならザコの撃ちもらしも減るし、Mでも広がるのでこのふたつはなかなか重宝するぞ。

合計2隻出現する巨大戦艦は、1隻目は右上から出現する。ここではほかのザコもいないので、手前で出現するウエポンパワーに頼って倒してしまえば良い。しかし、2隻目は両側に中型機を従えてくるので、押されてしまう。ここは、両側から次々と出現する中型機を狙いたくなるが、それは間違い。まず巨大戦艦の艦首を破壊したら、回転3WAY砲を集中破壊。3～4台の砲台を破壊したら、巨大戦艦両サイドから中型機が2機1ペアで出現。まずはこいつらを破壊したら、先刻残した巨大戦艦の3WAY砲を全部破壊してしまおう。つまり、ここは巨大戦艦に撃ちこむのをメインに考えていくわけだ。

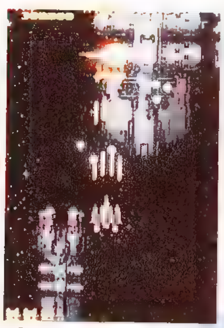

〈①〉この集団は、自機1機分前方の地点を目指して集まってくる。左右に振って弾を分散しよう。

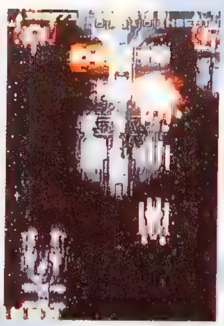

〈②〉左右より、ら線状に降りてくるドラムカン型ザコ。片方を全滅させてからもう片方を狙おう。

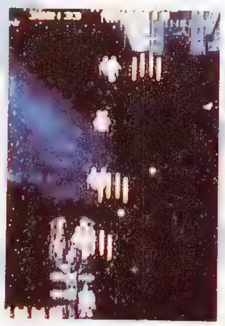

〈③〉砲台を2基つぶしたあと放射状に弾を撃ってくるぞ。あまり前方に出すぎないようにしよう。


〈④〉ちょっとカタめの中型機。こいつは左、右、左…と順に現れる（前方より）。


〈⑤〉このように3WAYを撃たれたら、間に入ってよける。大きく三発まとめてよけてはダメ。


〈⑥〉ステージ2最難関。まず速攻で砲台を1基潰して…、


〈⑦〉となりの砲台に撃ちこむ。そのまえに左奥の1基に最大限撃ち込んでおく。


〈⑧〉巨大艦前。八の字型にザコがとんでくる。これ以降、最後までこのザコが1機ずつ左右から来る。100%のためにも逃がさないように。


〈⑨〉⑧で述べたザコプラス左右に砲台が。この砲台は勲章と出すので逃がさないようにね。


〈⑩〉ボスが動き出したら、まず両耳（?）の4連弾砲塔のどちらか1門、と中央の砲台を潰す。

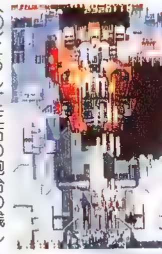
STAGE BOSS

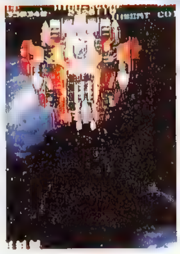
ボスは、宇宙空間に飛び出すまでは左右に砲台が設置された滑走路を進む。このとき、だんだんとスクロールが早くなって、宇宙空間に飛び立つ。この間、左右の砲台を壊すと勲章を残す。ここは早めにボス本体左右に設置された砲台をどちらか片方壊してしまうと行動がとりやすくなる。こうしておけば、勲章もとりやすくなるので一挙両得。ここはボス本体に撃ちこむよりも砲台を壊すことに集中しよう。

宇宙空間に飛び出したら自機を狙って弾を撃ってくる。ここの発射口を見れば、撃つときのみ開くのが見えると思う。ここが閉じているときは密着して撃ちこみ、開いたら急いで下へ逃げよう。ここでの撃ちこみがいいと、かなり



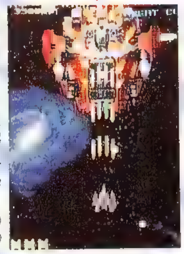
早くボスを倒せる。放射状の弾は、大きく動かずに、画面下で小さくコンコン…とレバーを弾くように動くとかわしやすい。





〈⑪〉こうして左右の砲台の残した勲章を取りにいく。前へ積極的に。

〈⑫〉中央砲門開口時に撃つ。



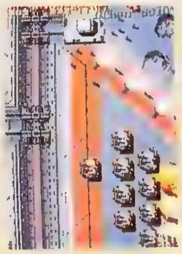
〈⑬〉開口中は離脱!!下がりつつ撃て!!

STAGE1 隠しボーナス公開

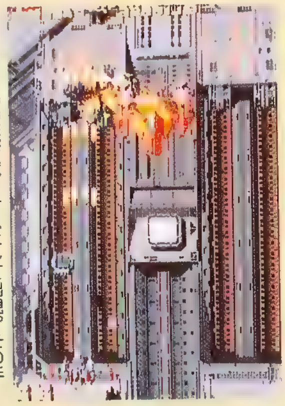
では、前回約束した、STAGE1の隠しボーナスを紹介しよう。

●中型機2機出現

これはボーナスではないのだが、ステージ最初の右下と左下のザコ群を全滅させると、写真のところで中型機が2機出現。



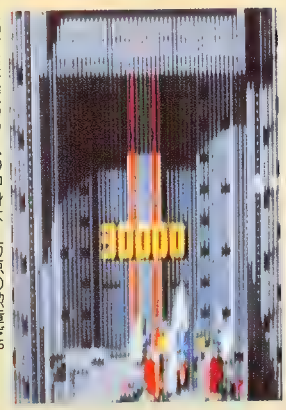
〈Ⓐ〉スタート直後の両端のザコを全滅させると…



〈Ⓑ〉2機の中型機がボーナスとして出現。その手前のアイテムボックスも残しておけば巨大化!!

●勲章ボックスが巨大化

中型機前の2台の中型戦車の手前でアイテムキャリアが出現した直後にある。エスカレーターに乗った勲章ボックスを壊さずに方っておくと、一度収納されたあと、なぜか大型化されて帰ってくる。このときに破壊すれば、特殊な形をした3万点の勲章が出現する。



〈Ⓒ〉巨大ボックスの中身は3万点の勲章だ。

徹底攻略最終回！

AIR COMBAT 22

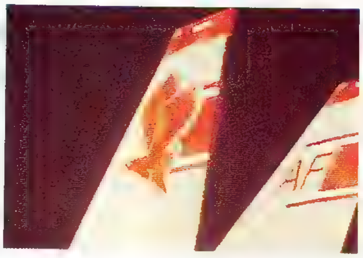
今回で最終回のこのコーナー。残っていたドッグファイトモードの攻略でシメるぜ！

©NAMCO

担当：戦闘妖精 KK 雪風

今回は残っていたドッグファイトモードの攻略を行いたいと思う。

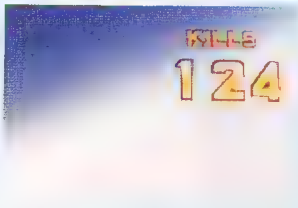
まず、理解している人もいると思うが、他のモードとの違いから説明していこう。



ドッグファイトモードでは自機はファルコンと呼ばれる。

D・F徹底攻略① 他モードとの相違点

まず目的が違う。初級や上級は敵が設営した基地や海上を航行中の空母を叩くことが目的なのに対し、ドッグファイトモードは、ただひたすら敵機を撃墜していくだけのもので、全128機すべてを撃墜することがクリア条件となる。



通常減っていくここのカウンターが撃墜数を表す。

次に面構成だが、4機ずつで区切られており、1機撃墜したら即、次の機体が現れる1対1の方式で全42面構成になっている。

後述するが、表のように機体と、ある程度の出現位置はパターンが一応存在しているようだ。

タイムエクステンドは敵機撃墜と面クリアごとに行われ、面クリア時は＋12秒、ミサイルによる撃墜は＋5秒、バルカンでは＋10秒となっている（ただし工場出荷設定時のランクにおいて）。

ミサイルの補給は面クリア時に行われるのではなく、敵機を1機撃墜するごとに1発だけ補給される。

それゆえ、ミサイルばかりに頼ったプレイをすると後半で息切れしてしまうこともあるぞ。

違いについてはこんなところだ。しっかりと理解しておこう。

D・F徹底攻略② すべては君の腕と判断力

ドッグファイトモードでは敵は各ページの左下に掲載してあるパターンで出現してくる。1対1なので、編隊のくずし方や、撃墜方法というものはパターンとしては確立されてない。要するに君自身がいかに素早く敵を撃墜するのに有利な状態に持っていけるかがすべてである。

そこで、バルカン、ミサイル両方の当て方を再度チェックしていき、注意すべき面と、クリアのためのバルカンとミサイルの撃墜法を再確認しよう。

D・F徹底攻略③ 先読みと敵の誘導が重要なD・Fのバルカン

ドッグファイトモードにおいてバルカンで撃墜を狙うな



Migだと思って油断していると…、



とんでもないマヌーバをされてこーんなことにも…。

表1　D・Fモード　全128機データリスト

番号	機種名	出現位置	敵機速度	バルカンでの撃墜難度
1	A-10	―	低速	C
2	ハリアー	―	〃	C
3	Mig-22	―	〃	C
4	B-52	―	〃	C
5	F-4	―	〃	C
6	F-16	―	〃	C
7	ラファール	正面から	〃	C
8	C-130	―	〃	C
9	F-14	―	可変	C
10	F-22	正面から	中速	B
11	Su-35	背後から	〃	B
12	C-2	―	低速	C
13	A-10	―	低速	C
14	ハリアー	―	〃	C
15	Mig-21	正面から	中速	B
16	B-52	―	低速	C
17	F-4	正面又は通常	中速	B
18	F-16	―	〃	B
19	ラファール	正面から	高速	B
20	C-130	―	低速	C
21	F-14	正面又は通常	可変	C
22	E-2C	〃	低速	C
23	F-22	〃	高速	B
24	Su-35	背後から	〃	B
25	Mig-21	―	中速	B
26	F-4	正面から	〃	B
27	F-16	〃	〃	B
28	C-2	―	低速	C
29	ラファール	正面から	中速	B
30	F-14	―	可変	C
31	B-52	―	低速	C
32	B-52	―	〃	C

ら、前回の攻略通り、先読みで敵の移動先にバルカンを流して置いておき、場合によっては敵を誘導していこう。

詳細は前号をしっかりと読み返してほしい。

ドッグファイトモードでバルカンを使用する時の特別な注意点は1つ。機体の種類で敵機の速度を判断しないこと。

ドッグファイトモードでは、鈍速とされるMig-21やF-4でも後半面に出現すると高速で動き回ったりもする。この速度についても、表にある程度の目安となるものを記載したので確認しておいてほしい。速度を間違うと全く近づけなかったり大きなタイムロスになることすらあるぞ!

ちなみにドッグファイトモードではバルカンのトリガーは引きっぱなしでもOK。

残弾数がゼロになっても、また元の数値になるのでご安心を…。



残り3、4発になっても不安になる必要はないぞ!

D・F徹底攻略④ 名古屋撃ち重視!

次にミサイルについて述べる。ドッグファイトモードでは普通にミサイルを撃ってもチャフ切れになっている時(5回以上出した時)、バルカンで一定数値のダメージをくらっている時ぐらいしか当たってくれない。前者はミサイルを使い過ぎ、後者はバルカンで仕留めたほうがいいに決まっている。これらのことから、やはり0m撃ち(新・J氏命名、名古屋撃ち)で当てていくのが最も効率がいいはず。

ドッグファイトモードの0m撃ちで注意してほしいのが相手の速度。これはバルカンの項で説明したことと一緒。機体で判断しないこと。



F-14は可変するので遅い時はミサイルが当てやすい。

遅い機体になればなるほどミサイルは当てやすい。表に記載してあるように、遅くてもマヌーバ(回避運動のこと)に優れた敵もいる。こういう敵をバルカンで仕留めるのは、かなりの熟練が必要だ。クリアだけを目指すならば、こういった敵はサッサとミサイルで撃破しよう。

D・F徹底攻略⑤ ペース配分について

ドッグファイトモードは、全128機と戦う、かなりの長丁場になる。だから流れやペース配分がかなり重要になってくる。

敵の出現パターンは基本的に3パターン程度ある。

まず一つ目は、戦闘機が3機初めに出現してきて、ラストに輸送機や爆撃機などの鈍速なバルカンで仕留めやすい敵機が出現するパターン。これが最も多く、初めに登場する機体でその4機のパターンも予想が可能である(例:A-10ならば、ハリアー→Mig-21→カモ)



B-52などはカモだ!4機目カモばっかりだ!

2つ目は変則的パターン。2機目にカモであるE-2Cが出てくるパターン。この時はたいていSu-35が後方から出現するパターンの時で、ステージ6(21~24機目)などがそれに当たる。

3つ目はB-2のみのパターン。B-2はドッグファイトモードのみ出現する機体で、Bのイニシャルが示すとおり爆撃機である。しかし、隠れキャラ(?)ゆえか、とんでもない動きをするヤツもいる。

次にB-2について、ちょっと詳しく説明しておこう。

D・F徹底攻略⑥ スペシャルファイターB-2とは…

ドッグファイトモードのみ出現するB-2。

A・C22のB-2は、ドッグファイトモードの36、49~52、77~80、105~108、112、116、120、124、128機目に登場する。

B-2は2タイプあり、実機のとおりに爆撃機であり、カモ的なものと、実機ではありえないような高機動を行うスペシャルファイタータイプがある。

前者はその面すべてがB-2の時に、1、2機目に出現する。機体が薄いので狙いにくいが、ほとんど水平飛行しか行わないので、バルカンで余裕のはずだ。

問題は後者のファイタータ



ボンバータイプは水平飛行しかしないから撃破しやすい。

表2 D・Fモード 全128機データリスト

番号	機種名	出現位置	敵機速度	バルカンでの撃墜難度
33	F-22	正面から	高速	B
34	F-22	〃	〃	A
35	Su-35	背後から	〃	A
36	B-2	〃	低速	A
37	A-10	〃	〃	C
38	ハリアー	〃	〃	C
39	Mig-21	—	中速	B
40	E-2C	—	低速	C
41	F-4	背後から	中速	B
42	F-16	正面から	〃	A
43	ラファール	〃	〃	A
44	C-130	—	低速	C
45	F-14	—	可変	B
46	F-22	正面から	高速	B
47	Su-35	〃	〃	A
48	C-130	—	低速	C
49	B-2(ボンバータイプ)	背後から	低速	C
50	B-2 (〃)	〃	〃	C
51	B-2(ファイタータイプ)	正面又は通常	中速	A
52	B-2 (〃)	〃	〃	A
53	ハリアー	正面から	低速	C
54	A-10	—	〃	C
55	F-14	—	可変	C
56	B-52	—	低速	C
57	ラファール	正面又は通常	低速	B
58	F-22	—	中速	B
59	Su-35	正面から	中速	B
60	C-2	—	低速	C
61	F-16	正面から	高速	A
62	Mig-21	—	中速	B
63	F-4	正面から	〃	B
64	C-130	—	低速	C

イプ。形は変わらないもののその動きにはかなりの無理がある。バルカンで撃墜するのはかなり難しく、その理由は機体の薄さにある。バルカンで狙う際には、後ろにつくよりも相手の腹が見えるぐらいが最もいいだろう。B−2自体の速度はそれほど速くはないので慣れてくればMig−21よりも狙いやすくなるだろう（機体がデカイので捕捉しやすいため）。

ミサイルは0m撃ち以外は当たらないと考えたほうがいいだろう。チャフをかなりバラまくので、何発撃っても弾の無駄になるぞ。



真後ろから狙うよりも、こういう状態で広く機体が見えたほうがいい。



ほらバルカンが当たりまくる。

B−2は100機目以降の面の4機目に必ず出現し始めるので、慣れていないとクリア目前でミサイル切れや、タイムオーバーになりかねない。

そこでB−2オンリーの面の必勝パターンを伝授しよう。

D・F徹底攻略⑦ B−2撃墜法

バルカンでの撃墜にはB−2専用といえるコツがない。いつもどおりに狙えばいい。判定が小さいことを考えていけば余裕のはずだ。

それができない人には、やはりミサイルで撃墜するしかないだろう。単独でB−2が出現する面にはパターン性がないが、B−2だけが出てくるステージ13（44〜48機目）とステージ20（77〜80機目）、ステージ27（105〜108機目）は後半の2機の出現位置は前方からくるパターンか、そのまま逃げようとするパターンのどちらかになる。

基本的には前方からすれ違う時が多い。

ここで、普通ならば、ロックオンを早めにしてすれ違わないようにするところだが、ワザとロックオンしないようにして、こちらに向かってこさせるパターンにする。そしてこちらを向かせたらミサイルシーカーをロックオンさせて、すれ違いざまにミサイルを名古屋撃ちする。これを2回繰り返せばいい。B−2オンリーの面では必ず旋回しながらくるので、かなり狙いやすいはずだ。うまくいけば15秒足らずでB−2面をクリアできるぞ！



好き勝手に動き回るB−2百機目以降は目障りだ！



こういう時にロックオンしないで誘い込む！

表3　D・Fモード　全128機データリスト

番号	機種名	出現位置	敵機速度	バルカンによる撃墜難度
65	A-10	背後から	低速	C
66	ハリアー	〃	〃	C
67	Mig-21	正面又は通常	中速	A
68	E-2C	〃	低速	C
69	F-4	背後から	低速	B
70	F-16	正面から	〃	B
71	ラファール	〃	中速	A
72	C-130	—	低速	C
73	F-14	—	可変	B
74	F-22	—	高速	A
75	Su-35	—	〃	A
76	C-130	—	低速	C
77	B-2（ボンバータイプ）	—	低速	C
78	B-2（〃）	背後から	〃	C
79	B-2（ファイタータイプ）	正面又は通常	中速	A
80	B-2（〃）	〃	〃	A
81	ハリアー	正面から	低速	C
82	A-10	—	〃	C
83	F-14	—	可変	C
84	B-52	—	低速	C
85	ラファール	正面又は通常	低速	B
86	F-22	—	〃	C
87	Su-35	正面から	中速	C
88	C-2	—	低速	C
89	F-16	正面から	高速	A
90	Mig-21	正面又は通常	〃	A
91	F-4	〃	〃	B
92	C-130	—	低速	C
93	ハリアー	正面から	〃	C
94	A-10	正面又は通常	〃	C
95	F-14	—	可変	C
96	B-52	—	低速	C

オールバルカンを狙え！

ドッグファイトモードは、うまくなると128機すべてをバルカンで撃墜することができるようになっている。

ミサイルでの撃墜は時間がなくなった時の最後の手段として考えてほしい。

バルカンでの撃墜で重要な点は次のようなことである。

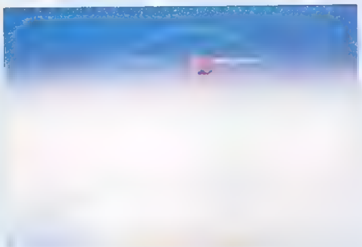
①敵の状態をよく見る
②正面からすれ違いそうな時は、素早く旋回しておく
③接触しつつバルカンを撃つ

特に②が重要。各ページに掲載されている表で敵の出現パターンをある程度覚えておくと対応が早くなるはず。

先に旋回しておく時に注意してほしいのが敵の速度。速いヤツには早めに旋回してもOK。遅いヤツには引きつけ



後ろからくる敵機に対しては減速し続け前に出させろ！


正面からすり抜けていこうとする敵には…、


C-130でもこういう場面がある。旋回の用意だ！

つつ、さらに低速で旋回するのがベストだ。
　最後に各ページの表について説明しよう。
　まず、出現位置についてだが、大きく分けて４つある。まず、最初から敵機の後ろについているもの。大抵はこれになる。表で横線が引いてあるのがそれに当たる。このほかに、正面からくるものと背後からくるものがある。前者は即旋回して対応するのがベスト。後者はレーダー上で自機の前に出るまで減速するのがベストだ。最後に正面又は通常とあるものは、横から敵機が出てきて、ロックオンやこちらの行動で変化してしまうので、この表記にしてある。左右どちらかはランダムのようである。



おもいっきり旋回して先回りだ！

　次に速度について。早い順に低、中、高速となっている。ちなみにF－14の可変とは常にスピードが一定でないものを表している。
　最後にバルカンでの撃墜難度。バルカンでの撃墜しにくさをABCで表したもの。これは私的なものなので参考程度に見てほしい。ちなみにAが最もやりにくく、Cがやりやすい。
　繰り返しになるが、これはあくまでも目安。正しい数値という性格のものではないので悪しからず。

あとは君次第！極まった人にはこれだ！

　結構長くやったこの攻略。完全なものにはならなかったけれど、パターン化が難しく、結果として君の腕がすべて、というこのゲーム性の割にはフォローはできたほうなんじゃないかな？
　さて、このゲームも慣れてくると少し物足りなくなってくると思う。そこで極まった人にはニューゲームジャンルに載っているファイターキャンプをお薦めする。A・C22で培った操作感とゲーム感がそのまま使え、ハイレベルなフライトが楽しめるぞ！



4機もバルカンで倒しちまったけど、練習しだいでオールバルカンも可能だ！

表４　D・Fモード　全128機データリスト

番号	機種名	出現位置	敵機速度	バルカンによる撃墜難度
97	ラファール	―	低速	C
98	F-22	―	〃	C
99	Su-35	―	中速	B
100	C-2	―	低速	C
101	F-16	正面から	低速	A
102	Mig-21	〃	〃	A
103	F-4	正面又は通常	高速	B
104	C-130	―	低速	C
105	B-2	―	低速	C
106	B-2	背後から	〃	C
107	B-2	正面又は通常	中速	A
108	B-2	〃	〃	A
109	A-10	背後から	低速	C
110	ハリアー	〃	〃	C
111	Mig-21	正面又は通常	中速	A
112	B-2	正面から	〃	A
113	ハリアー	正面から	低速	C
114	A-10	〃	〃	C
115	F-14	正面又は通常	可変	C
116	B-2	正面から	中速	A
117	ラファール	正面又は通常	低速	B
118	F-22	〃	中速	B
119	Su-35	〃	〃	B
120	B-2	正面から	〃	A
121	A-10	〃	低速	C
122	ハリアー	〃	〃	C
123	F-14	―	可変	B
124	B-2	―	中速	A
125	F-16	正面から	高速	A
126	Mig-21	〃	〃	A
127	F-4	〃	〃	A
128	B-2	〃	中速	A

続けて取れば気持ちいい？

ススメ!!Mile Smile

単純だけど奥が深い。たまにはこんなゲームはいかが？

担当：DAN

このゲームは画面中にある宝物をすべて取ればクリアだが、この宝物は卵に戻らずに取っていけば20点、40点、60点…と20点ずつ上がり、100まで上がる。一度卵に戻ってしまうと20点からやりなおしになるので、ぜひ卵に戻らずにクリアしたい。

アイテム

途中妖精が現れてアイテムを落としていく。ほとんど得点アイテムだが、卵の形をしたものはどれも重要なアイテムだ。効果的に使おう。

●レインボーエッグ
一定時間無敵になり、体当たりで敵を倒せる。敵の飛び道具も得点になるぞ。

●オレンジエッグ
一定時間敵の動きが止まる。

●パープルエッグ
タイムが30秒プラスされる。

●サンダーエッグ
敵が全滅する。

●グリーンエッグ
一定時間敵のスピードがダウンする。

●スペシャルエッグ
1UP！

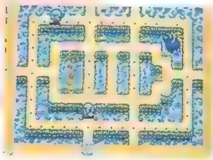
安全地帯

卵通路は敵が入ってこれないが、一回顔を出した状態でも右側と上側なら、敵は反応しない。また、進んでいる状態では当たり判定はそのままだが、戻っている時の当たり判定は一個分後にあることを覚えておこう。

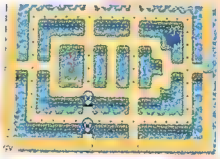


これくらい出てても大丈夫！

1面



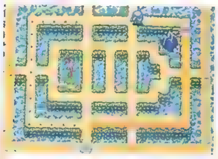
ここから顔を出して、手前のヤンフグが下に来たら引っ込める。



顔を出さずに待ち、写真のタイミングで顔を出す。

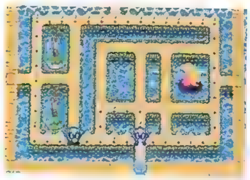


ここまで取ったら一度下に戻す。

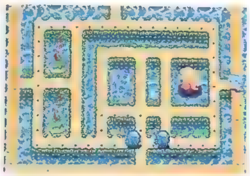


2面

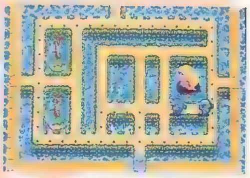
ここでヤンフグを右に誘導したら、あとは左側を取るだけだ。



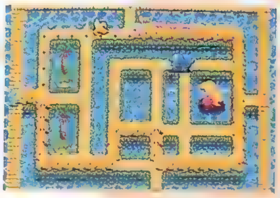
顔を出して待ち、毒ガス攻撃が来る瞬間に引っ込めよう。



急いでここから顔を出す。



再び顔を出して待つ。



毒ガスをはかせたら急いで左へ行き、宝を一気に回収しよう。

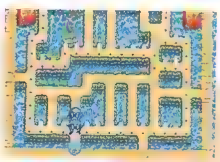
3面



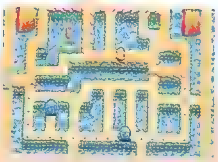
顔を出さずに待ち、ヤンフグが上へ行ったら顔を出す。



毒ガスが来る直前に引っ込める。



もう一度繰り返し、敵を固める。

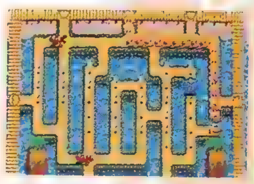


上半分の宝を回収する。



4面

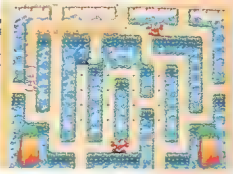
残りの宝を集めながら、レインボーアタック!!



中央から宝を取って戻る。



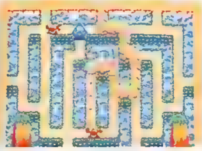
ここらへんで待つ。



宝を取って戻り、カニが通りすぎたら左端の宝を取って戻る。

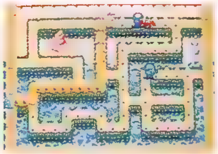


カニが通りすぎたらアイテム&宝を取って戻る。カニが左へ行ったら、右側の一列も取る。

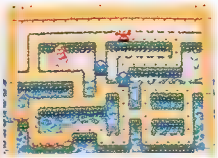


カニが右へ行ったら左の列を取り、カニが右へ行ったら、残りの中央を取りに行く。

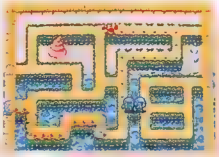
5面



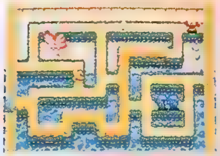
ここまで取ったら戻る。



ヤンフグ2匹が上に向かったら右下の宝を取りにいく。



ここで待って、ヤンフグ2匹が中に入ったら残りの宝を取りにいく。



アイテムを取る場合は宝を残しておこう。

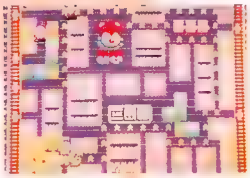
6面



ピエールが2人左上に入ったら顔を出し、ここまで取ろう。



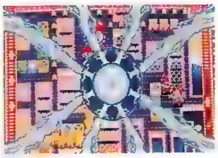
この位置で約48秒まで待つ。



宝を取り、敵を引きつけながら戻る。



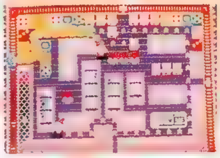
一気に戻ってサンダーエッグを取りに行き敵のいない間にクリアしよう。



7面



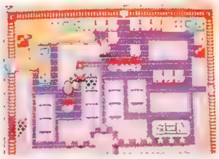
左下の宝を取る。



ここでしばらく待ち、約50秒になったら宝を取りにいく。

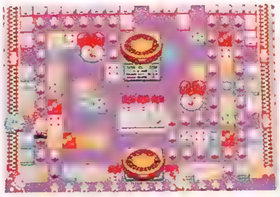


敵がきたら戻る。

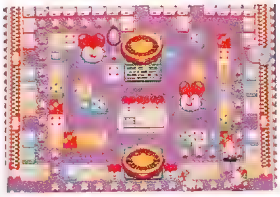


ここでタイムストップが出るまで待ち、すきを見てタイムストップを取りにいく。

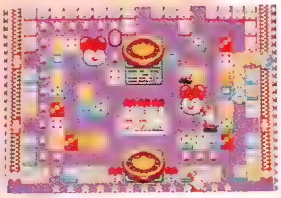
8面



全員下にいくまで顔を出して待つ。



敵が左にいったら宝を取り、敵1人上がってくるまで待つ。



敵をもう1人誘う。



3人目も上に誘って中に入るまで待つ。

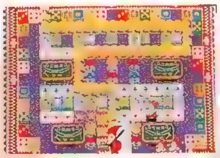


全員中に入ったら残りの宝を取る。

9面

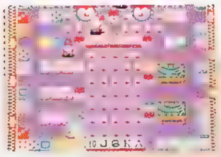


顔を出さずに待ち、全員下にいったら上半分の宝を取りにいく。



敵を上にあげないように、すきを見て残りの宝を取りにいく。

10面



顔を出してしばらく待ち、このタイミングで左に1キャラ動かすとピエールは上にあがる。



中央下の宝を回収し、ここで待つと上に敵が集まる。



ここらへんで敵を右に集められる。すきを見て左の宝を取りに行こう。



右の宝は左に敵を誘導してから取る。



中央の宝も敵をどちらかに誘導してから取る。途中敵が下に来てしまったら、最初の要領で上にあげよう。

カウントダウン開始!!

などの新世代マシンの新作ラインナップ、ゲーム攻略をこの１冊にまるごと完全掲載!!

新作大紹介



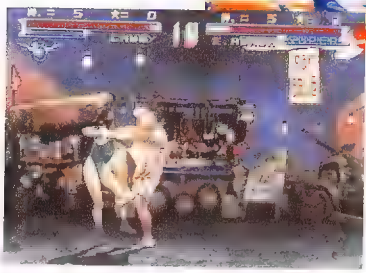
リグロードサーガ/ヴァンパイア/ポリスノーツ/ときめきメモリアル～forever with you～/クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～/Zero Divide/３×３EYES～吸精公主～/ザ・キング・オブ・ファイター











ズ'95/シャイニングウイズダム/ストリートファイターリアルバトル　オンフィルム/EMIT Vol.２/ルナテックドーンFX/メタルジャケット/魔法剣士レイアース/動画でパズルだ！ぷっぷくぷ～/RACE　DRIVIN'/くるりんPA！/卒業Ⅱ/対決るみ～ず/学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!/ゆみみっくすRIMIX/ほか

読者参加ページおたより大募集

フリートーク
ゲームに関する思い出
街で見かけた変なゲーマー（写真同封）
思い入れのあるゲームについての熱い叫び
プライベートお悩み相談
ゲームに関するうわさ&ジンクス
ゲームキャラのコスプレ（写真同封）
ゲームに関する手作りアイテム（写真同封）
ゲームイラスト（カラー、白黒どちらでも可）

おたよりは随時大募集中！
採用者には会員証を発行。
オリジナルテレカをプレゼント！

宛先は
〒101東京都千代田区内神田
1-11-4藤吉ビル4F
ゲーメストEX編集部
「読者参加コーナー係」

ゲーメストEX発売まで

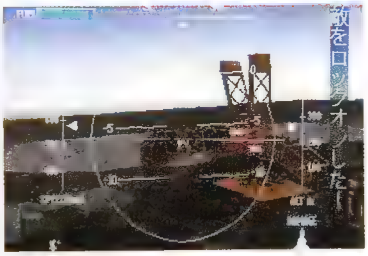
プレイステーション、サターン、3DO、PC-FX、NEOGEO CD

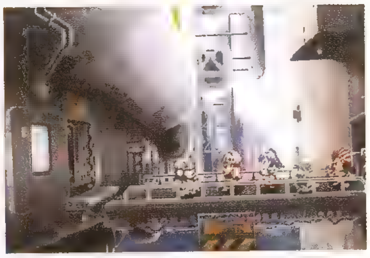
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST EX

7月21日発売!!

定価550円



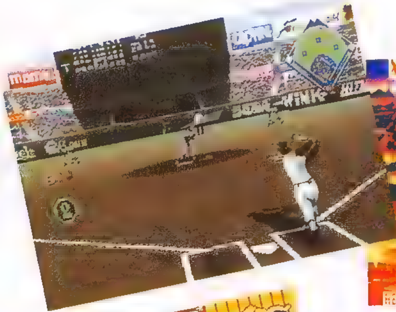


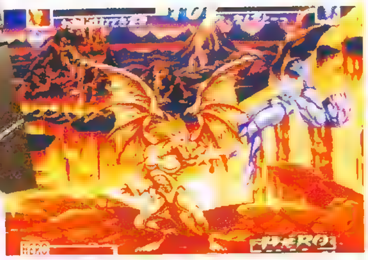
巻頭大特集

バーチャファイター2

徹底大攻略

エースコンバット／天外魔境 電脳絡繰格闘伝／テーマパーク／ナイトストライカー／アークザラッド／GEX／機動戦士ガンダム／アクアノートの休日／バーチャファイターリミックス／グレイテストナイン／ジャンピングフラッシュ／バーチャルバレーボール／リターンファイヤー／デイトナUSA／悟空伝説／餓狼伝説3／キングスフィールドII／ワールドヒーローズパーフェクト









脱出できるか?
レールチェイス2
RAIL CHASE 2

©SEGA 1995
AM R&D DEPT. #3

世界最強の?トロッコで脱出!今回は前半のマップ付き!これで安心して逃げられる?

担当:ずるずる

パワーアップ!

2人同時プレイ可能のガッタンゴットンガンシューティングゲーム「レールチェイス」が、セガ最新のボード「モデル2」で登場!3DCGならではの大迫力でゲームを楽しめるようになった。

ゲームのシステム、ルールは、前作と同じ。



レールの上を走っていないのもすごいけど、そこに岩ーっ!

ひたすら走るトロッコに乗っているプレイヤーは、目前にあるガンを手に、ひたすら画面に現れる敵を撃ち倒していく単純なもの。

目的は、悪の組織、「エッケル帝国」に捕らわれた女性科学者マリー・ベイツを救い、帝国から無事帰還すること。

逃げる途中には分岐点も存在し、逃げる楽しみ?も作られている。

筐体のもよりパワフルに可動するようになった。

分岐選択ができる!

スタートからゴールまでは1本道ではなく、途中にいくつか分岐点が作られている。

これによる効果は、何回もプレイする中で、いろいろなシーンを体験でき、楽しめる点である。

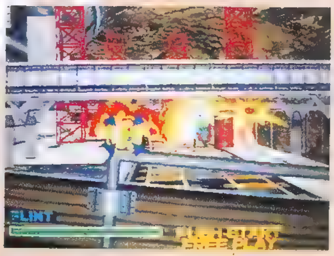
分岐点は、各所に設けられているが、その分岐は、トロッコが走るレールのポイントを撃って選択するシステムになっている。

ドカドカと敵が出現する中で分岐ポイントを狙い撃ちするのは大変かもしれない。ラフに撃っていると分岐ポイントも撃っちゃうしね。



前方に見える分岐ポイントを撃つことで直進か左をここで選ぶ。

常に新しい体験を求めていろいろなルートを抜けていくのも1つの楽しみ方。がむしゃらにやるっていうのも1つの楽しみ方だけど、やるからにはどこまで行けるか、プレイに有利になるルートはどこかを把握しながらプレイをしていきたい。



ドラム缶を撃つと…ドッカーンとこんな風になる!すごい!

何回もプレイをする中でそれを見つけていき、少しずつ攻略していき、最終的には、1コインでクリアを目指したいよね。そのためには、正確な射撃が必要だけどね。

アイテム紹介

脱出する途中には、自分に有利になるアイテムが点在。

アイテムを撃つことでいろいろな効果があるので、それらを紹介していこう。

DRUM CAN (BOMB)



エッケル帝国マークの赤いドラム缶にはガソリンがたっぷり入っていて、ガンで撃つと大爆発を起こす!周りにいる敵を一気にやっつけられるのでうまく利用しよう。

LIFE



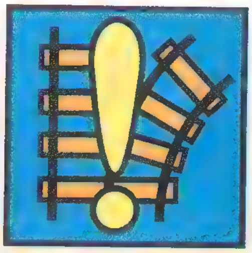
これを撃つとプレイヤーの減ったライフが回復する。

POINT LEVER



線路の分岐個所にあるレバーを撃つと進路を変えることができる。最終的に矢印の指しているほうに進むが、選んだ先でどんな危険が待ち受けているかは予測不可能である。

BRANCH



脱出ルートは多岐に富んでいる。分岐レバーを撃ってコースを選択する以外に、プレイヤー自身が進路を開拓できる場所が隠されている。ライフがたくさんあるコースや、近道などもあるので、線路が分かれるところは要チェック。

FALLING ROCKS



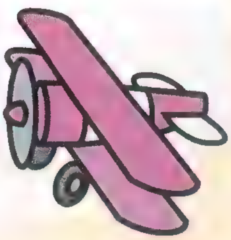
「落石注意!」のマーク

SLIPPING



「スリップ注意!?」のマーク

ENEMY



「敵機来襲!!」のマーク

まずは前半突破!

非常に長い脱出ルート。あまりに多いアクシデントで、どこで何があったのか覚えきれないと思う。

そこで今回は、全体の脱出ルートの前半をコースマップとして載せることにした。



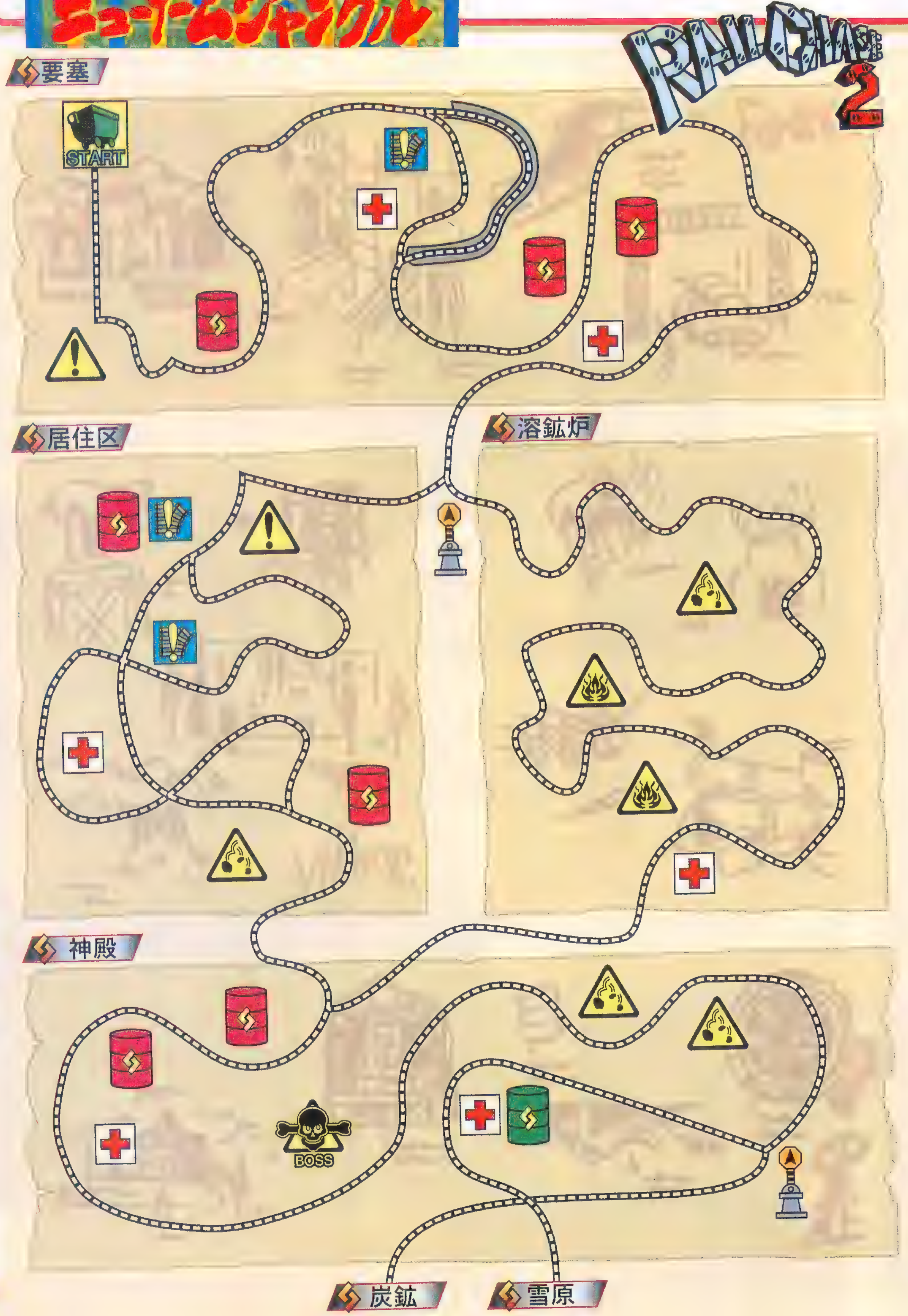
おっ体力回復アイテムがーで、でも自分は無キズーシクシク…

かなり大きく載せているため、正確さは少々ガマンして頂くとして、このマップで前半の流れを覚えてほしい。

どの辺に分岐があるのか、ライフはどこにって感じでね。これで脱出も安心?



ステージをクリアするとこんな風にマップを広げる。


RAIL CHASE 2
要塞
START
居住区
溶鉱炉
神殿
BOSS
炭鉱
雪原

誌上最速のレースゲーム!

NEO KOBE 2045

SPEED KING

スピードキング

速さを求めるならこのゲームしかない!

担当：ずるずる

近未来のスーパーレース!

このゲームで舞台となるのは、今から50年後、西暦2045年のネオコウベシティ。

その街で行われているのは、命知らずのスピード狂たちが、究極のチューンナップを施したホバービークルで極限のスピードに挑戦するレースだった。

このレースゲームで主役となる乗り物、ホバービークルは、タイヤレスだが車同様のコントロール性能を持ち、さらに、エアフラップを使用することで、より高度なコントロールが可能なマシンだ。

そんなレース、マシンを体験できるこのゲームは、ムービングする大型筐体で面白さを表現されている。

ゲームは1人プレイで行われるのだが、着座定員はなんと2名分。そう、助手席に好きな人を乗せ、いっしょに楽しむこともできるのだ。

HARD

まさにその動きはハード。ムービングの楽しさ抜群。

㊟発売バージョンでは筐体の色が変わります。





MILD

しっかり走りたいという人にオススメモード。

筐体の動きが選べる!

コースや、マシンのタイプを選択できるものは数あるが、このゲームでは、なんと筐体の動き方を選ぶことができる。

選べるタイプは2種類で、迫力満点、スリル抜群の動きをしてくれる「HARD」と、ややその動きを抑えた「MILD」となっている。

「HARD」はその文字からもわかるように、マシンの挙動がすべて感じられるはげしいもの。「MILD」は、その通りで、穏やかな動きをするものだ。

難易別にコースが4つ!

より多くのプレイヤーにこのゲームを楽しんでもらえるように、ゲームの難易度を数種そろえて、選べるようになっている。

そのレベルは4種類あり、易しい初級者用が2つ、中級者用、難しい上級者用となっている。

●初級A―3周完走
ストイック度／30
アトラクション度／30
高速走行度／80

●初級B―3周完走
ストイック度／30
アトラクション度／100
高速走行度／50

●中級―2周完走
ストイック度／60
アトラクション度／40
高速走行度／50

●上級―2周完走
ストイック度／100
アトラクション度／40
高速走行度／50

性能の違う2タイプの機体

プレイヤーが選べるマシンは2タイプ。

1つは、初級者用のマシンで「YLD CORE（ワイルド・コア）」。初級者が扱いやすく、小回りが利き、安定感のあるマシンだ。

もう1つは、上級者用のマシン「X-RAISER（エックス・レイザー）」。パワー重視で、エンジン特性の優れたマシン。そのため安定性がよくつよい。

どちらのマシンもトランスミッションなしのオートマだ。

上級用X-RAISER

初級者用と上級者用と2タイプしかない。簡単に言えば、易しい乗り物か、難しい乗り物ということ。ゲームに慣れるなら初級者用、タイムを狙うなら上級者用を選ぶこと。





初級用YLD CORE

スピードとコントロールに慣れよう！

さあレースへ！

まずはこのゲームに慣れるため、易しいマシンとコースを選ぼう。

マシンはワイルド・コア、コースは初級Aだ。

最初にすることは、マシンのコントロールを覚えること。マシンは、ハンドル、アクセル、ブレーキ、フラップボタン（L・Rあり）でコントロールする。

基本的には、車の運転と同じなので、ハンドルを握ってアクセルを踏み込めばマシンは進み出す。止まりたければアクセルを離し、ブレーキを踏めばよい。

初めはこれだけのコントロールで安全運転をしよう。

その安全運転の中で初級Aのコースを覚えていく。次に何があるのか、コーナーがあれば、どれぐらいきついのか。

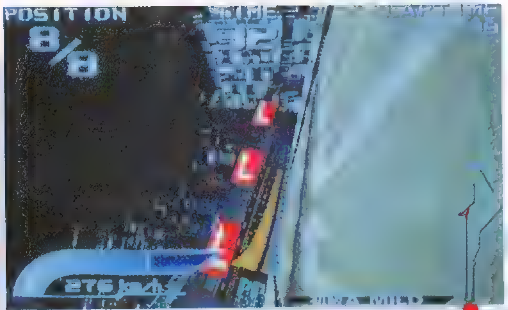
これがわかってくれば、少しずつスピードを上げていき、速く走れるようにする。

コース、マシンに慣れてきたところで、フラップボタンを使ってみる。

この装置は、車体を傾ける機能を持っている。これを使って得られる効果は、クイックターンとパッシングが容易になる。視点が傾くため使いづらいが、少しずつ使っていき、視点、操作に慣れていこう。

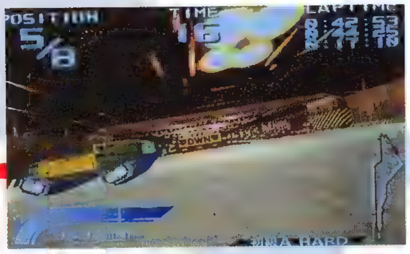


初級Aコース。とはいうものの、シケインあり、S字あり、ヘアピンありのコースだ！



シケイン的なコーナー。切り返しが難しい。

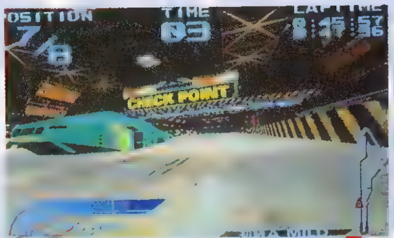




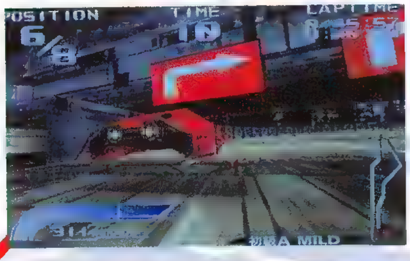
すぐ車体を水平にして加速しやすいように！ そして次の準備へ。



スピードにのってくるこのコーナーは、切り込むタイミングが命。

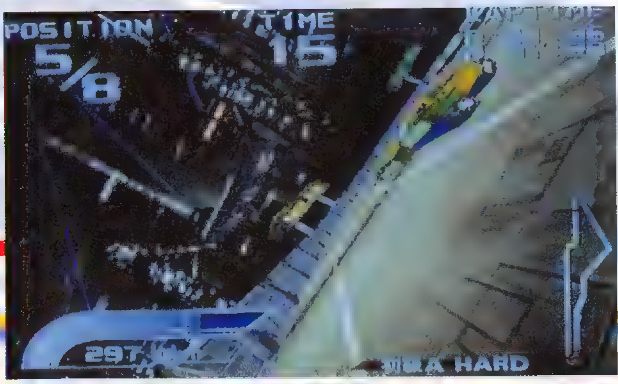


一番長いストレートでは、ひたすら直進だ！



このコース一番きついコーナーへ。全開のまま進入していこう。

この辺ではハンドルを切るのとフラップを使うテクで抜ける。



慣れたらステップアップ！

速く確実に走るためには、やはり安全運転が大切。少しずつ無理をしていく中で、少しずつテクニックが身に付いていく。

まずはノークラッシュ、ノーミスを目標にして走ろう。

自分で納得できたら、マシン、コースを上げていこう。

ボイジャーを見る パルスター

今回はシステムの復習と1面の紹介をいってみようと思います。

担当：Ace

久々の横シューを堪能しよう

前回、主に文章で紹介していたのでよくわからなかったかと思うので、今回は写真を載せられるだけ載せて復習っぽく見ていこう。

前号の復習＋α

8方向レバーと2ボタン。ショットボタンとイオのモード切り換えボタンだ。ボタン同時押しでボイジャー使用のボンバー。簡単だね。

まず、ボイジャー他いろいろなアイテムはアイテムキャリアを倒して手に入れる。特に初期段階の自機の遅さは並大抵のものではないので、スピードアップは逃さず取りたいものだ。とりあえず、現段階では最高速でも物足りないって感じか。

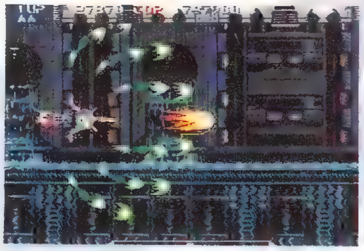
ボイジャーは常に自機の前に装着され、敵弾も消すし攻撃判定自体もあって、さらにはボムとして使用可能だ。が、使えばなくなるので現在のところ使わないほうがいい、どころか使ったらおバカさんということで通っている。装備時の判定はかなり大きいので死んだと思っても実は死んでないことなんてしょっちゅうだ。危なくなったら緊急回避としてボムにしてしまえ、ではなく、ボイジャーに命を預ける感じでいたほうが好結果を得られるだろう。

イオは方向も変えられるし、固定もできるし、攻撃判定あって敵弾も消すし…、と多彩でいいのだが、欠点がないわけではない。ちょっとばかしレスポンスが悪いのだ。性能はいいのだが反応が悪いのだ。某赤ポッドのようにはいかない。イオが上を向いているときから下を向かせるまでに結構時間をくうのだ。当然、それにともなって自機の移動も増えるってことだ。ということで、基本的にイオはその場ごとのパターンで向きを固定していくのがよさそうだ。

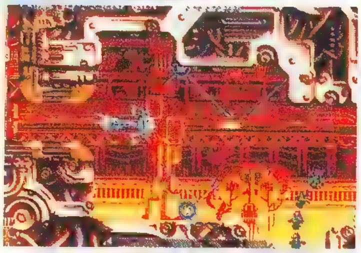
ミサイルはボイジャーと同じくその場その場で選んで使うのが正しいだろう。こんなことは言うまでもないことなのだが…。でも、スプレッドボムだけは初心者ではちょっと扱いづらいかな。



アイテムキャリアは確実に仕留めよう。



スプレッドビームは一番安定して使えそうだ。強いぞ。



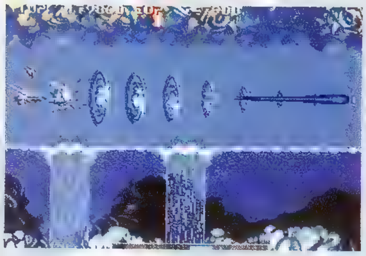
フリップレーザーも溜めレベル3で撃ちたい。

溜め撃ちと連射

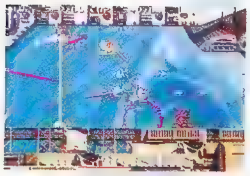
このゲームは、連射と溜め撃ちの使い分けが非常に重要だ。溜め撃ちは威力のある貫通弾。連射していると前方に3発のショットが撃てるって寸法だ。溜め撃ちは弾もデカくなるし威力も貫通力も上がる。連射はショットの幅が広がって広範囲に攻撃できるようになる。頼もしいことだ。

画面下にあるゲージがあって、それが溜めレベル、連射レベルを示している。溜めていると右に振れて連射していると左に振れる。ゲージがどれぐらい振れているかでショットが3段階に変わるぞ。

これらがボイジャーを装着することによって溜め撃ちやショットが変わってパワーアップするわけだ。うまく溜め撃ちを使えるようになろう。



リングレーザーは正面用武器。イオとホーミングミサイルを一緒に装備したい。



ホーミングレーザーは連射力が必要。威力がなく、ホーミング力もいまいち。かっこいいのに。

とりあえず1面だけ

まぁかるく1面でもゆっくり見ててみようかしらね。

まず、ゲームを始めて最初に誰でも思うこと。

「自機、スピード遅め」

…なので、上から降ってくるものよりもアイテムキャリアに気を配ろう。スピードアップだけは絶対に逃さないように。

基地入り口のバーナーは噴射中でないと壊せないので、そうでないときは溜めて次の瞬間を待とう。

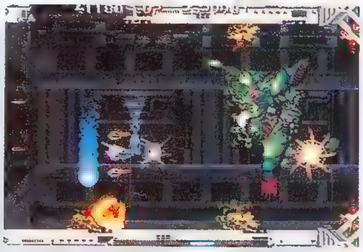
次に、水から出てくるヘビな敵は頭を溜め撃ちで1発。出現場所で待ち構えよう。そうそう、この後途中で出てくるフリップレーザーは取らないでスプレッドビームでいくと2面が楽になるぞ。

中ボスは結構手ごわい。青い直角レーザーによく注意して溜め撃ちを撃ち込もう。地上ザコの弾にも気をつけて…ね。

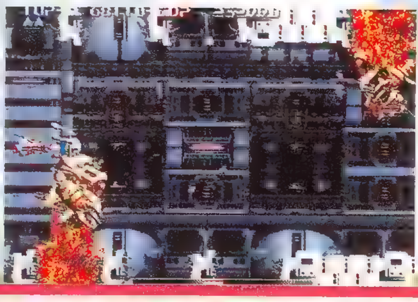
上下する背景はスプレッドビームなら1発だ。この後の上下から襲ってくるデカいザコは例のごとく（?）画面中央一番後ろで溜め撃ちしていれば問題なし。下手に動かないほうがいいっていういいお手本だ。

あとはボス。安地にずっといるだけじゃ撃ち込めないけれど、写真の位置あたりで戦っていればOKだろう。

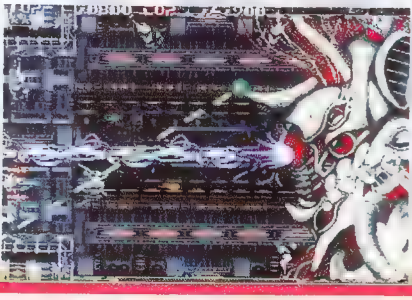
じゃ、次回から攻略も進めていこうかね。うにゃ。



中ボスは硬くて強いぞ。溜め撃ちを使って倒しにかかろう。



ここは画面真ん中の一番後ろで溜め撃ちしていればOKだ。



1ボスはここが安地。ボマってるのはご愛嬌。

リバウンドを制し、そしてダンクへ

from TV animation SLAM DUNK

SUPER SLAMS

基本的な得点パターンとボーナスステージテクニカルダンクを豪快に決めよう。

担当：がっちん

今回のスーパースラムズでは、簡単な得点パターンとボーナスステージ、テクニカルダンクを発生させやすい状況を紹介していこう。

シュート、そしてリバウンドだ

まず基本的な得点パターンを考えてみると、ミドルシュートを行うのが効率が良い。もちろんこのとき、ミドルシュートの得意なプレイヤーに任せたほうがいいのは言うまでもない。

ただ、あたりまえだが相手ディフェンスというものが存在する。黙って見ているはずもなく、シュートブロックを狙ってくるぞ。



基本的にはミドルシュートを狙う。

だが、とりあえず気にせずにジャンプしてシュート体勢に入る。そこで相手がシュートブロックに来ていたら、Aボタンでパス。来ていなかったらもちろんシュートを撃とう。

そして、そのあとのリバウンドが超大事。湘北や翔陽のインサイドの強いチームならほとんど取ってくれる。で、そのリバウンドだが、ボールを取ったなら着地せずにそのままシュートしてしまおう。かなりの確率で入ってくれるぞ。



チェックに来られたらパスしよう。



リバウンドはそのままシュートに持っていく。

何度も言うがこのリバウンドは非常に重要。リバウンドを制するものは試合を制する、かな。

ボーナスステージ

さて、お次はボーナスステージについて。

最初の3Pコンテストは問題ないだろう。シュートを撃つタイミングさえしっかりしていればOK。リズミカルにポンポン決めていこう。ちなみに最高得点は27点となっている。

ちょっと難しいのがスラムダンクコンテスト。初めてトライしてもまず失敗してしまう。使用するボタンはBボタンのみ。プラス、レバー方向でダンクの技（?）が決定される。

まず1回目のボタンでスタート。2回目のところで表の「操作法」のコマンドを入力する。この2回目の操作は、フリースローラインの手前から踏み切ってもいいほどで、かなりの距離を跳んでくれる。本物のマイケル・ジョーダン以上の跳躍力だ。

そして3回目は、リングの手前まで来たら押す。早く押しがちなので注意しよう。もちろん難度が高ければその分だけ得点も高くなる。思い切って狙っていこう。



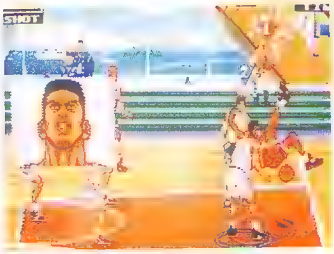
このあたりから跳べ！

これはエアだ。

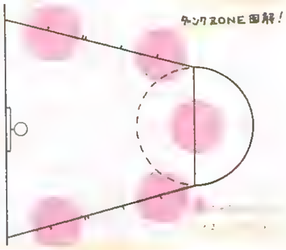
テクニカルダンクを決めろ！

最後にバスケットボールの花形であるダンクシュートについて。ここでのダンクは試合中のダンクであって、ボーナスステージとは関係ないぞ。

レバーをリングの方向に入れてBボタンを押せば、とりあえずダンクになってくれる。ただし、真正面にディフェンスがいたりするとならない場合がある。



また、図の特定の位置で、CボタンとBボタンの同時押しでダンクを行えば（レバーも入れる）テクニカルダンクになってくれる。はっきりここだとは限らないが、ゾーンディフェンスの間が狙い目だろう。



ボ、ボードが…、

なお、パワーのあるプレイヤーがダンクをドンドン決めていると、リングの付いているボードを壊すときがある。これはなぜか気持ち良い。決めるしかないね。

操作区分	技難易度	技名	操作法
ドリブル開始時に入力（難易度B＝得点普通）	B	バウンスボール	レバー左とBボタンを同時に押す。
	A	ツイン	レバー上とBボタンを同時に押す。※Bボタン4回
ジャンプ時に入力（難易度A＝得点高し）	D	ヘリコプター	レバー上とBボタンを同時に押す。
	C	ウインドミル	レバー左とBボタンを同時に押す。
	B	フラフープ	レバー右とBボタンを同時に押す。
	A	スイッチ	レバー下とBボタンを同時に押す。
	E	リバース	レバー右上とBボタンを同時に押す。
	F	エア	レバー左上とBボタンを同時に押す。
	基本	トマホーク	Bボタンのみ。基本操作で可能。

データイースト初の対戦パズルだ

マジカルドロップ

吸い込んで投げ出す。ちょっと変わったパズルゲーム

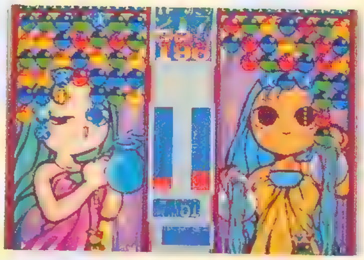
担当：DAN

ルール

左右2方向のレバーでピエロを動かし、画面上の玉を吸い込んだり、投げ出したりして、同種類の玉を縦に3つ以上並べて消滅させるゲームだ。ボタンは吸い込みと投げ出しの2ボタン。


縦にそろわないといけないわけだ。

ステージで定められたノルマを達成するか、対戦相手の玉が下まで詰みきったらステージクリアとなる。ノルマは画面中央にノルマゲージとして表示されている。


横にくっついている玉も一緒に消える。

玉の種類

●基本玉

4種類の色があり、特別な能力は持っていない。縦に、3個以上並べると消滅する。横に並べても消えないぞ。縦に3個以上並べて消せば、接触している同色玉も一緒に消える。

●オジャマ玉

縦に3個以上並べても消滅しない。オジャマ玉に接触する形で他の玉が消えるとその玉に変化し、同時に消滅する。

●スペシャル玉

ソード、ワンド、カップ、コイン、ナイトという5種類の色と模様を持った玉で、ナイト以外は、基本玉の4種類の色に対応していて、縦3個並べると同色の基本玉がすべて消滅する。

ナイトを3個並べると、フィールド上で一番数の多い色の基本玉を消すことができる。


ソード3つを並べると…、


剣のマークが表示されて…、


目が充血するのだー（ウソ）

キャラクター紹介

キャラクターはそれぞれ独自のスペシャル玉を持っている（つまり、フィールド上で消せる基本玉の色が違う）ので、消せる色を考えながら攻撃しよう。

①フール
楽天家で、いつも幸せな性格。
（持ち玉：ワンド、コイン）

②スター
キャピキャピして、今風の女のコ?
（持ち玉：カップ、コイン）

③デビル
だだっ子で、弱い相手には強い嫌な悪魔っ子。
（持ち玉：ソード、カップ）

④プリエステス（女教皇）
真面目で、お高い性格の聖職者。
（持ち玉：ワンド、カップ）

⑤チャリオット
行動力と野望でいっぱいの戦士。
（持ち玉：ソード、コイン）

⑥マジシャン（魔術士）
ええカッコしいで、プライドが高い、イヤミな奴。
（持ち玉：ソード、ワンド）



キャラ選択画面。わてアホやで〜って感じのフール。

気軽にプレイしよう

ルールは簡単だがあつくなるぞ。対戦相手が詰まなくてもノルマ達成でクリアとなるので、「ズリー」、「キタネエ!!」ってことにはなんないかも? ピエロから誘導線が出ていて玉の行方がわかりやすくなっているのも親切設計ですねえ。


オジャマ玉も誘爆（?）して逆転だ！

ニューゲームジャングル

花札でこいこいとくればもう…

恋こいしましょ スーパーリアル花札

©1995 VISCO CORPORATION

カワイイ女子高生と花札で勝負。全国高校級の4人の彼女たちは手強いぞ!

担当:M.D.S.　ジョッキー★笹岡



こんな娘たちが花札の相手を?

お待ちかねの脱衣花札だ

花札っつうと、むかーしダイナックスの華の舞とかハマったよなー。ここらでもうひとつ、花札ゲーム出てくんないかなーと思っていたら、ビスコからこんなゲームが発売されているじゃありませんか!?出てくる女の子もカワイイし、こりゃあもうやるしかー!

ルールは簡単花合わせこいこいだ

花札といえば、こいこい。何?こいこいを知らない?大丈夫。とりあえず手持ちの札と場にある札が合ってるものを出してそろえていけば、役は麻雀よりも全然カンタンだから、麻雀はわかんないケド…というキミも大丈夫。

それに、コンピューターがどの札が取れるかガイドもしてくれるので、まずはチャレンジ!

ストーリーはハッキリ言ってこじつけだ。

しかし、これでおどろいていてはいけない。この4人は、さすが全国高校花札大会の上位4人だけあって（?）腕前はそーとーのモンだ。なかなかプレイヤーに勝たせてはくれないぞ。



うう、迷ってしまいそうだ。

ストーリー

花札の名門"天竺高校"に在学する4人の女子高生、酒井夏美、夏目由加梨、西田みか、岸部理香子の4人は、天竺高校の中でも実力、人気共に抜きんでた存在である。

近ごろ開催された、全国高校花札大会でも岸部理香子が優勝、西田みかが準優勝するなどベスト4をこの4人が独占してしまった。

実力と可愛らしさを兼ね備えた4人組はマスコミにも取り上げられ一躍有名人となってしまった。

この噂を聞きつけた全国の花札の強者が彼女たちを一目見よう、挑戦しようと続々と駆けつけてきたのであった。



「ねえ、コンティニューしてよー」てな画面だ。

相手の持ち点をなくすのだ

脱衣シーンは、1人につき2種類ずつあって、プレイヤーが一勝したときと、相手の持ち点をゼロにしたときに見ることができる。

女の子の脱衣シーンをおがみたかったら、どんどんこいこいして高い役を狙っていこう。

ただし、こいこいして相手がそろうとその場で負けだ。

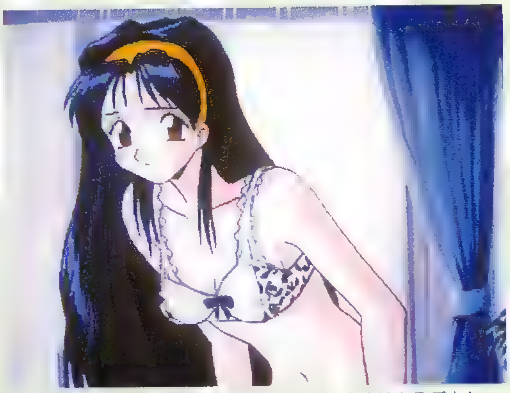
花札なら気軽にできるので、見かけたら早速プレイしてみよう。

この娘たちが 全国高校級花札4人衆だ

酒井夏美　夏目由加梨

岸部理香子　西田みか





もちろん脱衣シーンもこのとおりあるぞ!女の子のくわしいプロフィールなどは、次号大紹介の予定。期待してしまっていいぞ!

僚機と共に帝国を守れ!

Fighter Camp

A・C（エアーコンバット） 22の上位機種とも言えるファイターキャンプ。A・C22に飽きたらこれだ!

担当：K.K雪風

エアーコンバット22も発売からかなり経つよね!? 今回で本誌での攻略も終わっているし、そろそろエアコン22が極まった人も多いんじゃないかな。

そんな人はゲームのスケールが一つ違うこのファイターキャンプをやってみることをオススメする。

何?ファイターキャンプを知らないって? じゃあまずファイターキャンプがどんなゲームなのか説明していこう。



美しい背景はいつもながら、すばらしい出来だ。

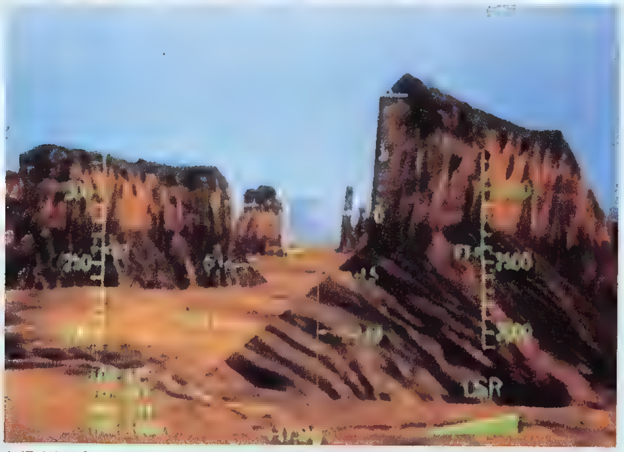
たまご帝国を敵国の侵略から守れ!

ファイターキャンプは実は二子玉川園にあるナムコたまご帝国のアトラクションの一つで、大型筐体を使った本格的なフライトシミュレートゲーム。

ゲームはプレイヤーがたまご帝国の空軍に入っているという設定から始まる。そしてたまご帝国に対して攻撃を仕掛けてくる敵国の軍事施設を破壊して敵の侵略を止めることが目的となる。

ただし、エアーコンバット22のようにステージで構成されている訳ではなく、一つの広大なフィールドを10分間自由に飛び回り、時間内にどれだけの敵を破壊できたかを競うようになっている。

このことはアトラクション入場の前の難易度設定で少し変化する。



上級者はプロフェッショナルコースで、グリグリスロットルを使え!

難易度は2つ! プロフェッショナルとレギュラー

難易度には2つあり、初心者向けのレギュラーと熟練者向けのプロフェッショナルである。

レギュラーだと次のことがプロフェッショナルと異なる。

①コースが決まっている。
②スロットルがオート。
③武器選択もオート。
④敵出現数が若干少ない。

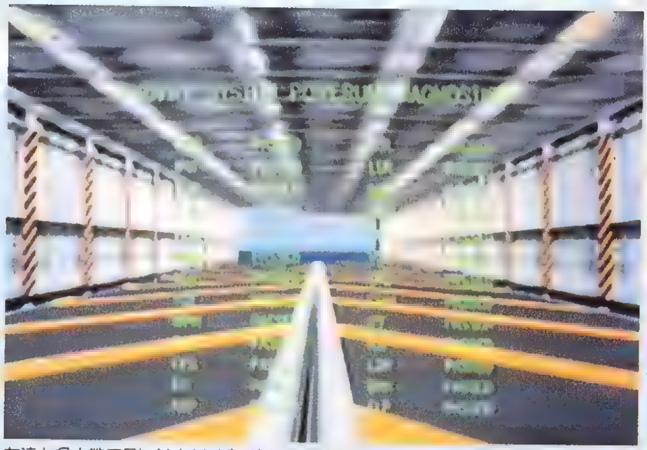
まず①、プロフェッショナルは広大なマップを自由にフライトできる。しかし、レギュラーはある程度決められたコースがあり、進行方向がオートになっていて、迷わずに最終目的に着けるというもの。

別にレギュラーだと施回や上昇もできないというわけではないのでご安心を…。

②は操作形態の中でスロットルが使用できないようになる。これは初心者の無謀な高速移動を防ぐためのものらしい。ちなみにプロフェッショナルだと使いまくることになる。スピード感もケタ違いになるぞ!

③は2つある武器を距離に応じてバルカンとミサイルを自動で使い分けてくれる。プロフェッショナルの時はスロットルについている武器選択ボタンで変更する。プロフェッショナルはミサイルに限界があるので要注意だ。

④は単純に攻撃がキックなることを表している。



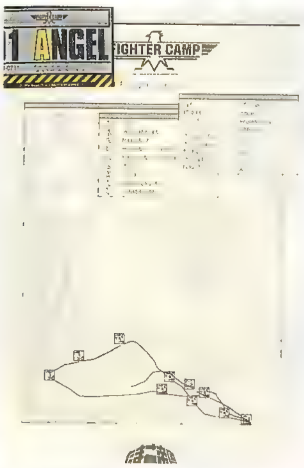
友達と多人数でPLAYすれば、楽しさは倍増、興奮は4倍増だ。

仲間と得点で競え!

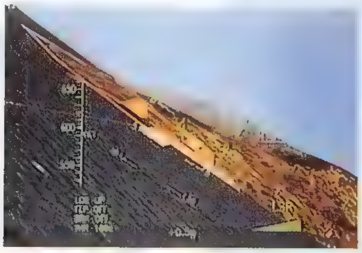
操作形態はA・C22とさほど変わらない。ただし、ロールなどができるので少しは航空学を知っておくと便利だぞー(詳しくは本誌バックナンバーでA・C22の攻略を見よう)

それ以外で違うのがなんといっても多人数で同時にフライトができること。仲間とチームを組んで敵せん滅を狙うもよし、インカム(無線機のこと)で連絡をとりあったりして協力してもよし、敵機の撃破数や総合得点を競っても面白い。

なんだがムズカシそーに思う人もいるかもしれないが、ゲーム中は常にコマンダー(係員)が状況を把握していてくれて、適切なアドバイスをくれたりするので一度気軽にやってみることをオススメする。



これが認定証だ。



ロール効果も追加されて操作は、なおリアルに。



テリ革ジャン　注文方法

カラーは赤と青の2色。サイズはMとLの2サイズがあります。数は2色、2サイズ合わせて700着のみの完全限定生産です。右記の商品番号を明記のうえ、本紙に付いている払込通知票か、郵便局の払込通知票にてお申し込みください。

商品の詳しい注文方法については、本誌128ページ『読者サービス部』をご覧ください。

本製品は、限定生産のため、注文くださっても手に入らない場合があります。あらかじめご了承ください。

テリ革ジャン・レッド 限定100着
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-136M
サイズ：M

テリ革ジャン・ブルー 限定50着
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-137M
サイズ：M

テリ革ジャン・レッド 限定400着
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-136L
サイズ：L

テリ革ジャン・ブルー 限定50着
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-137L
サイズ：L

夏休み特別企画

ゲ全宅配便 サマースペシャル

SUMMER SPECIAL

前半戦の取り組みが決まった！
四国、名古屋でバーチャ決戦だ!!

みなさんのお越し、お待ちしてるよ〜ん!!

in 四国

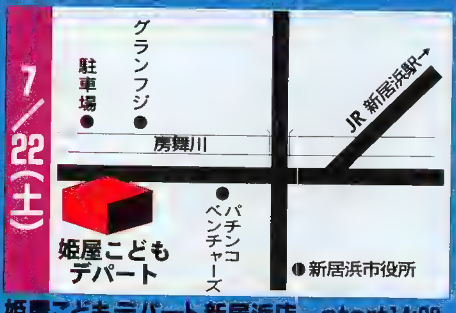


ビッグウェーブ　start14:00
高知県高知市曙町1-8-25　☎0888(43)3433
参加ライター：キャサ夫、C・LAN、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2

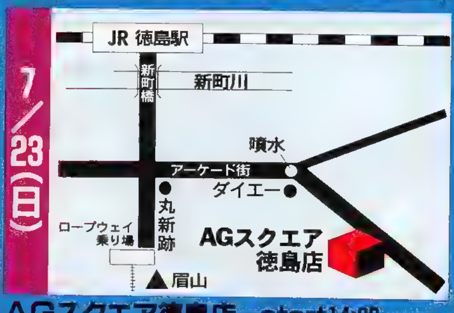
気合いのダブルヘッダー



SAY TAITO高知　start19:30
高知県高知市知寄町3-35　☎0888(85)1573
参加ライター：キャサ夫、C・LAN、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2



姫屋こどもデパート新居浜店　start14:00
愛媛県新居浜市若水町1-2-41　☎0897(34)5600
参加ライター：キャサ夫、C・LAN、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2

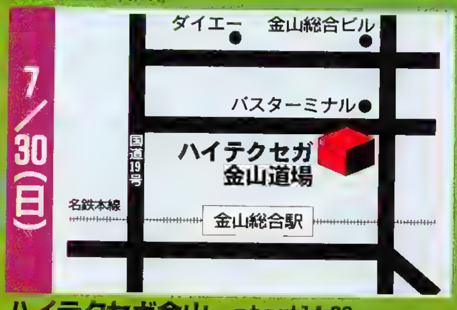


AGスクエア徳島店　start14:00
徳島県徳島市籠屋1-27-4F　☎0886(53)3456
参加ライター：キャサ夫、C-LAN、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2

in 名古屋



スカイ(SKY)　start14:00
愛知県名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル１階
☎052(201)6496
参加ライター：がっちん、SHO、K-TAN
対戦ゲーム：V.F.2



ハイテクセガ金山　start14:00
名古屋市熱田区金山1-19-2　☎052(323)0121
参加ライター：キャサ夫、がっちん、SHO、K-TAN
対戦ゲーム：V.F.2、キャサ夫100人組み手

＊ゲーム大会に関するお問い合わせは、各ゲームセンターまで。

日本一のプレイヤー《キャサ夫》と行く

ＶＦ２台湾対戦ツアー参加者大募集!!

中国拳法の本場・台湾へ
TVでもおなじみの
VF2日本一のキャサ夫と
ゲーメスト強豪ライター達が
乗り込む！





トーナメント&キャサ夫の100人組手

1995年8月24日（木）～8月27日（日）

世界大会への布石か？
夏休み最後のイベントで
キミは歴史の証人となってみないか？

¥105000

予定日程（このほかにも楽しいイベントをたくさん企画中！）

日数	月 日（ ）	発着都市	スケジュール
1.	1995年 8月24日(木)	東京（羽田） 08:50発～ 台北（桃園） 11:10着	午前；新東京国際空港より一路、台湾の台北へ 着後；専用車にて台北市内観光、並びに市内ゲームセンター見学 昼食：市内レストラン 夕食：市内レストラン 【台北泊】
2.	1995年 8月25日(金)	台北滞在	終日；各チームに分かれて市内ゲームセンター対戦会場にてトーナメント戦開始！ 朝食：ホテルレストラン 昼食：市内レストラン 夕食：市内レストラン 【台北泊】
3.	1995年 8月26日(土)	台北（松山） 10:40発～ 高雄 11:20着	朝食後；専用車にて空港へ 午前；空路、高雄へ 着後、市内ゲームセンター対戦会場へ 朝食：ホテルレストラン 昼食：各自にて 夕食：各自にて 【高雄泊】
4.	1995年 8月27日(日)	高雄 09:30発～ 台北（松山） 10:10着 台北（桃園） 14:25発～ 東京（羽田） 18:25着	午前；空路、台北へ 着後、専用車にてショッピングを楽しみながら空港へ 午後；空路、帰国の途へ 着後；通関手続き後、各自解散 朝食：ホテルレストラン 昼食：機内にて

まずはお問合せください。
●お申し込み／旅行に関するお問い合わせ
三ツ矢航空株式会社『ＶＦ２ 台湾対戦ツアー・プロジェクトチーム』
（運輸大臣登録一般旅行業第245号）取扱主任者：河井正行　〒140　東京都品川区南品川6-3-10　☎03-3450-1200（大代表）
0120-328-489　担当：伏屋 均・児島あき
●大会内容に関するお問合せは　㈱新声社　☎03-3219-4861（担当：平田）まで
主催：㈱新声社　協賛：㈱セガ・エンタープライゼス

　写真提供：台湾観光協会

浜辺で読もうゲルメスト(ゲル状)

増刊号



ストリートファイターII
No.64('91年10月号増刊)
1000円
[付録]描き下ろし巨大ポスター



ストリートファイターIIダッシュ
No.77('92年9月号増刊)
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター



餓狼伝説2
No.91('93年5月号増刊)
1200円
[付録]大張正己描き下ろしポスター



ワールドヒーローズ2
No.99('93年9月号増刊)
1200円
[付録]遊べるマッドマンお面ポスター



スーパーストリートファイターII
No.108('94年2月号増刊)
1280円
[付録]スーパーストII特大ポスター



ギャルズアイランド3
No.112('94年4月号増刊)
1280円
[付録]ギャルズカレンダー



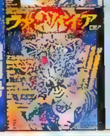
スーパーストリートファイターIIX
No.120('94年7月19日号増刊)
1280円
[付録]スーパーストIIXポスター



ワールドヒーローズ2JET
No.123('94年8月15日号増刊)
1280円
[付録]ワーヒー2JETポスター



極上パロディウス
No.125('94年9月15日号増刊)
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト

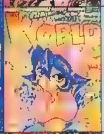


ヴァンパイア
No.129('94年10月30日号増刊)
1380円
[付録]ヴァンパイアポスター

増刊号



真サムライスピリッツ
No.133('94年12月15日号増刊)
680円



ゲーメストワールド
No.143(95年5月15日号増刊)
540円

ムック



サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1 GMC-1 3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックvol.2 GMC-3
1280円
[付録]巨大ポスター



豪血寺一族2
ムックvol.3 GMC-2
1680円
[収録]スーパーアレンジCD



真サムライスピリッツ
ムックVol.4 GMC-4
1380円
[付録] 真サムポスター



バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5 GMC-5
780円



ダライアス外伝
ムックVol.6 GMC-6
980円



スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7 GMC-7
1980円
[付録]メッセージCD
描き下ろしポスター



鉄拳
ムックVol.8 GMC-8
980円

ムック



ギャラクシーファイト
ムックVOL.9 GMC-9
980円



バーチャファイター2 ACT2
ムックVol.10GMC-10
1380円



ヴァンパイアハンター
ムックVol.11 GMC-11
1380円
[付録] ハンターB2ポスター



餓狼伝説3
ムックVol.12 GMC-12
1280円
(付録)餓狼3B2ポスター

ビデオ



餓狼伝説2
GV-2 収録時間60分
6000円
[付録]舞さま扇子



ワールドヒーローズ2
GV-3 収録時間64分
6000円
[付録]雑君紙相撲



餓狼伝説スペシャル
GV-6 収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子



スーパーストリートファイターII
GV-7 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子



龍虎の拳2
GV-8 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子



スーパーストリートファイターIIX
GV-9 収録時間100分
7000円
[付録]バルログ仮面

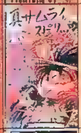
ビデオ



ワールドヒーローズ2JET
GV-10 収録時間70分
6500円
[付録]雑君JETコースター



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13 収録時間90分
6500円
[付録]紅丸&東ワラセット



真サムライスピリッツ
GV-14 収録時間90分
4800円
[付録]十兵衛アイパッチ



バーチャファイター2
GV-15 収録時間120分
4800円
[付録]EXPLANATORY



ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル
GV-16 収録時間75分
5800円

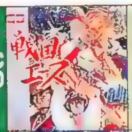


ヴァンパイアハンター
GV-17 収録時間120分
4800円
(付録) ダイレク鉄しおり



餓狼伝説3
GV-18 収録時間70分
4800円

CD



戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円



アルティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL:03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL:06-775-9348
▶読者サービス部 TEL:03-3293-9326 (月曜〜金曜10:00〜18:00)

●全国の書店で注文できるのだ!
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙(コピー可)に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK!または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます!
通信販売の方法は本誌P.126〜P.128「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込みは×です)。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前
お客様の住所
TEL. ( )

	ムック注文数		CDビデオ注文数		増刊号注文数
タイトル		タイトル		タイトル	
商品番号	申込数 冊	商品番号	申込書 本 枚	商品番号	申込数 冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL:03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ:お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
注:コピーしてご使用ください。


松本梨香の
ゲーマーズナイト
日本のゲーマーたちへ
土曜の夜は、
ラジオの前に集結せよ
ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティーはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ、なのだ。
ゲーマーのキミといっしょに
楽しい番組作っていくからね。
デイトナUSAで
カッ飛ぶのが好き。
バーチャファイター2
ならじじいで勝負。
毎週土曜深夜にオンエア!!
東京 TBS 25:00~25:30
名古屋 CBC 24:00~24:30
大阪 ABC 23:05~23:35
全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」はキミたちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。
〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係
TBSラジオ 954



NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
ソニックウィングス3
©VIDEO SYSTEM 1995
SONIC WINGS 3
Passing through time, SONIC Fighters prepare to fight World War II.
十人の音速ファイター(ソニック)が時間(とき)を超えレシプロ機で出撃(テイクオフ)。
新たなメンバーを加え、ヤツラが帰ってくる。ゼロ戦、コルセアをはじめレシプロの名機を駆り、今また戦渦へと撃く。こんどのバトルはかなりヤバイぜ！
戦慄のルートセレクト方式
キャラクターによって異なる
驚愕のマルチエンディング
●発売元
SNK
株式会社エス・エヌ・ケイ
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
●開発元
ビデオシステム株式会社
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1
ユーザーテレフォン075-723-1544
VIDEO SYSTEM

夢の第一歩がここからはじまる。

日本初のエンターテイメントクリエイタースクール



楽しみながらわかる学院のすべて

学院説明会 開催

- ◆7月22日　東京/本学院
- ◆7月26日　大阪・郡山
- ◆7月27日　広島・仙台
- ◆7月28日　福岡・札幌
- ◆8月 2日　長野・静岡
- ◆8月 3日　新潟・名古屋
- ◆8月25日　東京/本学院

各会場にて14：00〜開催いたします。
詳しくは、お電話でお問い合わせください。

声優適性オーディション開催

◆8月8日東京／本学院
※お電話でお申し込み下さい。

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

本科

◆現場直結主義でクリエイターを養成◆

[全日制]

学科	職種
ゲームクリエイター科 2年制・3年制	●ゲームデザイナー●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 2年制	●CGアニメ●CGデザイン ●3Dアニメ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 2年制	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優タレント科 2年制	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 2年制	●ファンタジーコミック●ゲームコミック ●少女コミック●コミック原作

実践夜間専科

◆19:00から学べるプロへの近道◆

[1年制、月曜日・水曜日コース・授業時間19：00〜21：30]
〈10月生募集・願書受付中〉(定員になり次第締め切らせて頂きます。)

専科	職種
パソコンゲームクリエイター専科	●プログラマー●グラフィッカー ●CGアニメ
声優専科	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
アナウンス専科	●DJ●TVアナ●ラジオアナ ●スポーツアナ●レポーター
コミック専科	●ファンタジーコミック●ゲームコミック ●少女コミック●コミック原作
ノベルス専科	●ゲームノベルス●ファンタジーノベルス ●ジュニアノベルス●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

[申込方法]官製ハガキに、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記のあて先までお申込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8　TEL.03-3406-5050　アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト A⑦係
個別相談随時受付中[本科、実践夜間専科とも]詳しくはお電話で 0120-41-4600

新時代に活躍する声優を広く募集!!

新人声優オーディション

開催地　東京／大阪／名古屋　10月開催予定

[応募条件]13歳〜28歳の健康な男女。学歴・経験不問。
[応募方法]履歴書1通(市販のもの)顔写真(顔がはっきりわかる)、80円切手を10枚同封の上、下記あて先まで郵送して下さい。応募書類はお返ししません。

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13　TEL.03-5721-9409
原宿声優プロデュースオフィス　ゲーメスト A⑦係





ネオジオで会おうぜ。
TM
ゲームをしよう。ネオジオCD
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円（税別）
■製品の仕様等は変更する場合があります。（付属品）●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
NEO GEOはSNKの登録商標です

The Future Is Now
SNK®



©SNK 1995

ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月29日発売予定!

ネオジオ(ロムカセット)版'95年9月1日発売予定

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 [AM9:00〜PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。



CAPCOM



ZERO's WORLD Vol. 4

ファイターたちの秘密に迫る!

サガット
SAGAT

サガットが「ムエタイの帝王」といわれるゆえんは?

幼いころのケンカがもとで、ほとんど失われてしまった片目の視力。無力な己に対する悔しさが、ムエタイの世界に踏み込む原動力となった。

かくしてサガットは、15歳のデビュー戦からたった数週間でチャンピオンの座につく。他を圧倒する巨体と天性のバネが彼を頂点へと押しあげた。

それは初めてのタイトル防衛戦のことだった。若き天才格闘王に挑んできたのは無名のファイターであった。サガットの弱点を素早く見抜き、死角からしたたかな攻撃を加えてくる。ときおり繰り出される鋭いパンチは正確に「目」をねらう。

かつての恐怖がよみがえったサガットは、守勢に転じたまま窮地に追い込まれていった。その時すでに、サガットに残されていたのは、勝利への執念だけであった。

「もう二度と、負けたくはない………!」

眼前に迫る相手のとどめのヒザ蹴り。サガットは目をかばうのをやめ、渾身の一撃を放つ。凄まじい「気」が拳にまとわれ、咆哮をあげて突き刺さる!

かくしてサガットは、片目と引き替えに勝利と「帝王」の称号を得たのだ。

その後、初の惨敗を喫したリュウとの闘いを経て、彼の心を揺さぶる王座へのこだわり。今回の闘いで、サガットは再び「最強」の名を勝ち取れるのだろうか?



(若き日のサガット。トレードマークの眼帯や胸のキズはまだない。)

●<スーパーコンボレベルゲージ>の採用で戦略性が更にアップ。

●<イージースーパーコンボ><オートガード>で上級者に挑め。

●新テクニック<ゼロカウンター>でガードから一瞬で反撃だ。





画面は開発中のものです。

CPS II 第11弾

Q SOUND
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CAPCOM FAX 通信
FAX 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます☆
好評稼働中

STREET FIGHTER II V
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00~19:30放映中
監督 杉井ギサブロー テーマ曲プロデュース ASKA

<カプコンソフト情報> 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786
福岡/(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。


STREET FIGHTER
ZERO
ストリートファイターZERO　新登場!
©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

ゲーメスト
August 8.15 1995
No.148
平成7年8月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第14号通巻第148号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22443-8/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022443080530